LA RIVISTA PER IL MONDO MAC

WWW.APPLICANDO.COM

APPLICANDO

MARZO

Mac e PC: dialogo aperto

Condividere file e cartelle in una rete tra OS X e Windows

CES 2014

Le novità dalla fiera di Las Vegas

Più sicurezza in Rete

L'autenticazione in due passaggi

Pubblicare un'App editoriale

con Adobe Digital Publishing Suite Single Edition

iPad per professionisti

Accedere a server remoti con iOS

Giochi per OS X

BioShock Infinite

BIOSHOCK INFINITE

100 App da non perdere

Il meglio di App Store per iPhone, iPad e iPod touch

Vectorworks 2014, QuarkXPress 10, olloclip 3-in-1, Spark Digital, Fidelio HTL9100, Impress Remote, Totals

New Business Media Srl – via C. Pisacane 1 – 20016 Pero (MI)

9 771122 926004 40334

MENSILE

€ 6,00

_login

All'inizio di gennaio, con un comunicato ufficiale, Apple ha annunciato che nel 2013 gli utenti hanno speso oltre 10 miliardi di dollari sull'App Store, oltre un miliardo dei quali nel solo mese di dicembre. Proprio dicembre 2013 è stato il mese di maggior successo di sempre per l'App Store – sempre sulla base delle informazioni fornite da Apple nel suo comunicato –, con ben tre miliardi di App scaricate.
Il serbatoio di App disponibili su App Store è immenso: oltre un milione di App per iPad, iPhone e iPod touch, di cui oltre 500.000 native per iPad. Anche l'espansione globale dell'App Store è ragguardevole, essendo ora presente in 155 Paesi nel mondo.
Una grande opportunità per gli sviluppatori che hanno buone idee e sanno come implementarle nel modo giusto. Infatti l'App Store è diventato un crogiolo di innovazione e creatività, come viene rimarcato anche nella rubrica d'opinione *succo di mela*. Una grande opportunità anche per gli utenti, che nell'App Store trovano costantemente nuovi spunti o soluzioni originali a esigenze esistenti, sia nel campo lavorativo sia per il divertimento.
L'ostacolo a volte, paradossalmente, può celarsi proprio nella grande offerta di soluzioni. Come orientarsi in questo *mare magnum* di App di tutti i generi e per tutte le necessità? Non poteva esserci momento migliore, alla luce anche dell'importante aggiornamento di iOS alla versione 7, per cercare di catturare un'istantanea di questa vivace e dinamica piattaforma sempre in crescita. Nella cover story vi proponiamo dunque 100 App per iOS da non perdere, cento applicazioni per iPhone, iPad e iPod touch secondo noi molto valide, se non indispensabili, per lavorare o anche semplicemente divertirsi, un vademecum condensato del meglio del panorama iOS.
Spesso anche l'interazione con strumenti e accessori hardware viene trasformato dalle App in un rapporto più immediato, più personale. Ne vediamo alcuni esempi nell'articolo del *focus* dedicato all'edizione 2014 del CES di Las Vegas. E anche questo mese puntiamo i riflettori su un'iniziativa italiana legata al mondo iOS, con il racconto di un'esperienza di realizzazione e pubblicazione di un'App editoriale per iPad.
Ma, naturalmente, c'è anche tanto Mac su questo numero: a partire dalle recensioni delle nuove versioni di due software storici, QuarkXPress 10 e Vectorworks 2014; passando per il tutorial sul tema molto sentito di come condividere file e cartelle tra Mac e Windows in una rete; finendo come di consueto con il gioco, e non uno qualunque, ma uno dei titoli più belli del 2013: BioShock Infinite.

Internet e costi in bolletta
È bene ricordare che molte funzioni e applicazioni operano sfruttando la connessione Internet e generano traffico dati. Di conseguenza è opportuno, per evitare l'innalzamento dei costi in bolletta, utilizzarle con un piano tariffario di tipo flat e tenere costantemente sotto controllo i consumi.

sommario

in copertina

login

logout

pagina 46

FOCUS

100 App iOS da non perdere

Cento applicazioni per iPhone, iPad e iPod touch che rappresentano il meglio del mondo iOS per lavorare, tenersi informati, giocare, divertirsi, disegnare, comporre musica, condividere le proprie passioni e comunicare con gli altri. Per personalizzare ancora di più un dispositivo iOS a misura dei nostri gusti e delle nostre necessità

pagina 86

test

pagina 20

pagina 36

tutorial

pagina 102

App4Mac

App4Mac è un servizio online che presenta ai lettori di *Applicando* una rassegna ragionata di software specifici per OS X, ciascuno accompagnato da una opzione per il suo scaricamento. In questa pagina presentiamo le principali App aggiunte più di recente. App4Mac si raggiunge all'URL www.applicando.com/App4Mac

—a cura della Redazione

Boom for Mac

Se il suono del Mac vi sembra poco "corposo", ecco Boom: è un booster audio che interviene sull'output di tutte le applicazioni per dargli una maggiore presenza. Offre anche un equalizzatore e ha una funzione per "potenziare" anche i file audio da portare sui device iOS.

CameraBag 2

È l'applicazione giusta per chi vuole fare fotoritocco in modo veloce ma avendo anche a disposizione funzioni potenti: si basa su 150 filtri predefiniti che si possono applicare in pochi clic, ma che sono anche personalizzabili in tutti i loro parametri.

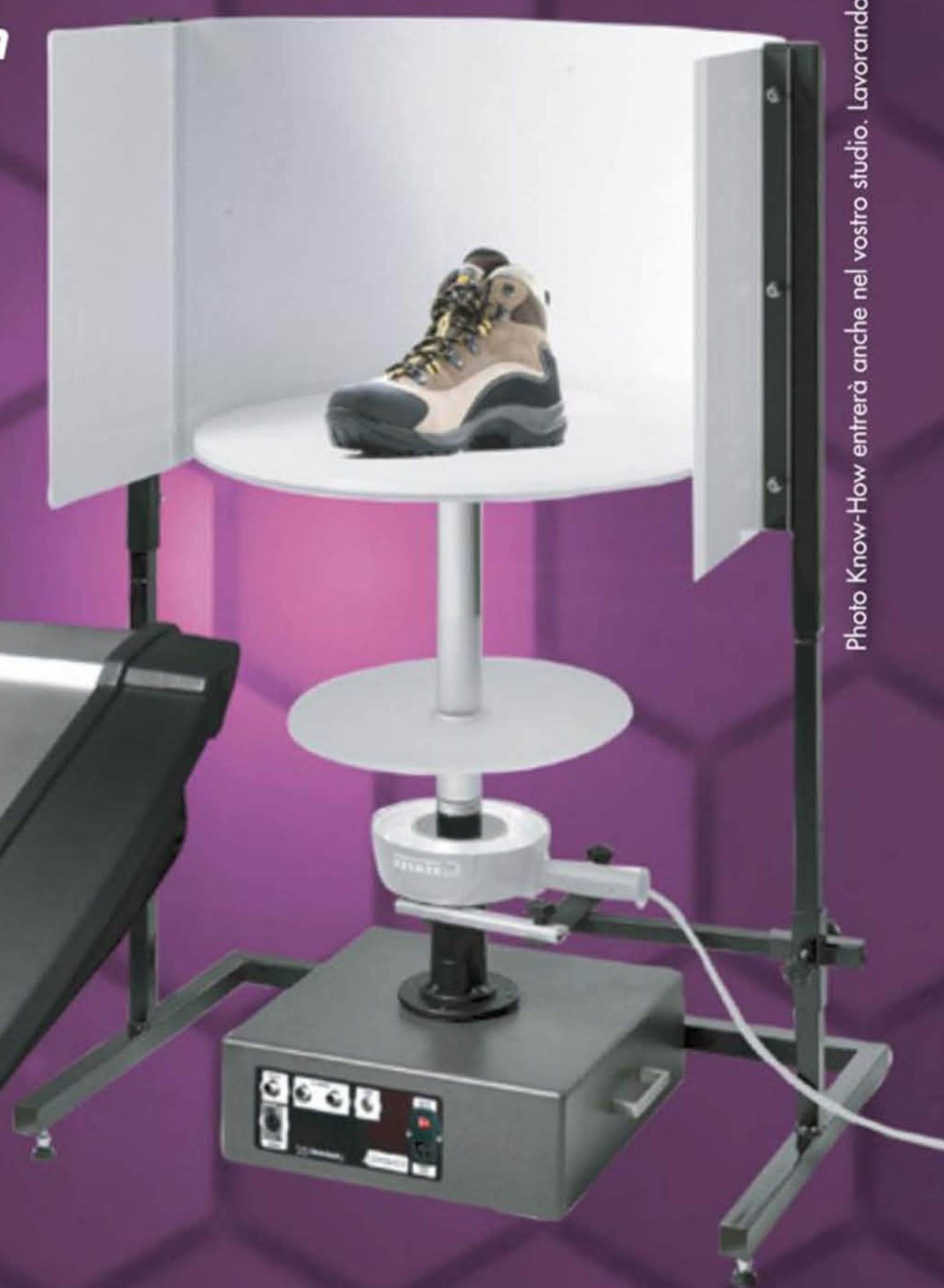
Chronicle 5

Chronicle è un traccia-bollette: tiene in memoria le scadenze dei pagamenti che abbiamo davanti a noi e ce li ricorda, in modo da evitare ritardi. In più ne tiene uno storico con funzioni statistiche e mette in comune i dati tra iOS e OS X attraverso iCloud o Dropbox.

Elite Keylogger

Un keylogger è uno strumento da usare con cognizione di causa: si avvia e di nascosto registra tutto quello che viene digitato sul nostro Mac. In più questa applicazione cattura schermate a intervalli regolari e tiene traccia della navigazione web.

Snagit for Mac

Snagit è un cattura-schermo di notevole precisione, con varie funzioni per chi deve mostrare i dettagli di funzionamento di una applicazione. Cattura aree dello schermo, menu e sottomenu senza lo sfondo, crea demo video registrando le nostre azioni.

I NOSTRI CLIENTI

Andrea Cavallari_videomaker

Dopo una laurea al DAMS di Bologna in Cinema e Teatro inizia a lavorare sui set come tutto fare.
Nel frattempo prova a girare cortometraggi e a montarli, facendo quasi tutto da solo,
in vero stile DIY (do it yourself).

Passo dopo passo inizia a operare nel settore della moda per brand come Nero Giardini, Gallo, Moschino ed altri, per cui realizza spot e fashion film.
A metà degli anni 2000 fonda a Milano il collettivo di registi indipendenti ManyHands e la compagnia di teatro Garten, con cui realizza vari lavori ospitati nei maggior festival di teatro contemporaneo.

Attualmente lavora come regista e videomaker freelance.
www.andreacavallari.net

news_

multifunzione

Canon aiuta a stampare quando si è fuori ufficio

E lo fa attraverso i due nuovi multifunzione monocromatici i-SENSYS MF6140dn e MF6180dw, che sono dotati di diverse soluzioni per la stampa e la scansione in mobilità– Tra queste citiamo ad esempio il supporto di Apple AirPrint e Google Cloud Print, la nuova applicazione Canon Mobile Scanning per il Business e l'aggiornamento dell'app Canon Mobile Printing.
Più in dettaglio, Mobile Scanning per il Business è un'app gratuita compatibile con Canon i-SENSYS, imageRUNNER e imageRUNNER ADVANCE che permette di eseguire scansioni direttamente da dispositivi mobili o da cloud, inviarle via e-mail e modificare parametri come risoluzione, formato e colore. Consente poi di gestire i documenti acquisiti e salvarli sui propri dispositivi mobili scegliendo la destinazione di salvataggio o di elaborare le scansioni per stamparle o condividerle tramite applicazioni installate nel dispositivo.
La nuova versione dell'applicazione Canon Mobile Printing per iOS offre invece un servizio di conversione dati che garantisce la stampa dei documenti con il layout corretto: l'applicazione corregge infatti eventuali errori di formattazione o di layout del documento durante il processo di stampa mediante la conversione nel cloud, anziché basarsi sul sistema di rendering installato nel dispositivo mobile.
Dotati di un design molto compatto, i multifunzione i-SENSYS MF6140dn e MF6180dw offrono velocità di stampa fino a 33 ppm e stampa fronte-retro automatica. Il modello MF6180dw integra inoltre il supporto del Wi-Fi ed è compatibile con ambienti di stampa PostScript, per consentire la stampa di grafica e testi in linea con la qualità del documento originale.
Oltre agli aggiornamenti delle app mobile, Canon offre supporto alle stampanti i-SENSYS MEAP attraverso Google Cloud Print per app MEAP, rendendole così adatte al lavoro in mobilità. Inoltre, i dispositivi i-SENSYS esistenti disporranno anche di supporto per la stampa da tablet Windows RT.
Pensati per l'impiego nelle piccole e medie imprese, i nuovi multifunzione i-SENSYS MF6140dn e MF6180dw saranno in vendita entro marzo rispettivamente al prezzo di 460 euro e 574 euro Iva inclusa. Canon Mobile Scanning Business app sarà disponibile a breve per i dispositivi iOS e a luglio 2014 per i dispositivi Android, mentre l'aggiornamento dell'applicazione Canon Mobile Printing è già scaricabile gratuitamente dall'App Store (la versione Android sarà rilasciata in aprile). Tutti i prodotti Canon sono all'indirizzo **www.canon.it**.

networking

FRITZ!Box 7490, più sprint alla rete domestica

L'obiettivo della tedesca AVM era duplice: da una parte velocizzare la rete Wi-Fi, dall'altra fornire nuove funzioni in grado di rendere più versatile sia la connessione sia l'utilizzo di tutti i dispositivi collegati– E per raggiungere tale obiettivo la società ha realizzato il FRITZ!Box 7490, un modem router dotato del nuovo standard Wireless AC per reti Wi-Fi veloci che, grazie a tre antenne indipendenti (architettura MIMO 3×3), garantisce un alto tasso di trasferimento dei dati a distanze elevate. Da sottolineare che è possibile impiegare contemporaneamente sia la rete wireless AC con una velocità fino a 1.300 Mbit/s (5 GHz), sia la rete wireless N con un throughput fino a 450 Mbit/s (2,4 GHz).

Il nuovo FRITZ!Box consente di effettuare chiamate in qualità HD ed è utilizzabile con tutte le più comuni tipologie di telefono: cordless DECT (permette tre chiamate in contemporanea), IP, ISDN e analogico. È inoltre pensato come piattaforma per la gestione delle applicazioni domotiche e multimediali: in questo senso offre un media server per la riproduzione di file audio, video e immagini, la funzionalità NAS per accedere a tutti i file condivisi in rete e il controllo delle prese intelligenti FRITZ!. Per la connettività, sono presenti quattro porte Gigabit LAN e due porte USB 2.0/3.0.

FRITZ!Box 7490 arriva sul mercato con già a bordo la nuova versione 6.01 del sistema operativo FRITZ!OS, che integra opzioni come il controllo dei genitori sulla navigazione dei minori, la sincronizzazione dei contatti personali archiviati nel cloud, la funzione di "Wake on LAN" via Internet e la telefonia via rete Wi-Fi con gli smartphone. A ciò aggiunge anche il supporto di Google Play Music per ascoltare la propria collezione musicale direttamente dal cloud e una notevole semplificazione dell'accesso VPN (Virtual Private Network) alla propria rete per favorire in particolare la fruizione di risorse e contenuti attraverso la nuova generazione di smartphone e tablet. FRITZ!OS si fa garante della sicurezza tramite la cifratura di fabbrica delle comunicazioni Wi-Fi e DECT.

FRITZ!OS 6.01 può essere installato gratuitamente su tutti i modem router di AVM per usufruire delle nuove funzionalità. La società precisa però che attualmente FRITZ!OS 6.01 dismette in via temporanea sui FRITZ!Box 7390 e 7360 v1 il servizio SMB, che consente di accedere dall'interno della rete in modalità "lettura/scrittura" ai file salvati sul disco USB collegato al FRITZ!Box.

Questo, precisa AVM, non ha alcun impatto su tutte le altre funzionalità FRITZ!NAS, né sull'accesso via FTP, browser o MyFRITZ ai propri contenuti. La società tedesca raccomanda quindi di valutare, qualora si impieghi un 7390, se l'uso del servizio SMB sia più rilevante della fruizione delle novità incluse nel nuovo firmware. Qualora lo fosse, per installare il nuovo sistema operativo suggerisce di attendere il prossimo aggiornamento, che dovrebbe essere disponibile nel giro di qualche mese.

Il nuovo FRITZ!Box 7490 è in vendita al prezzo di listino di 289 euro Iva inclusa. Ulteriori informazioni all'indirizzo **www.fritzbox.eu/it/**.

archiviazione online

Microsoft trasforma SkyDrive in OneDrive

Persa la causa intentata dalla società di telecomunicazioni British Sky Broadcasting per la tutela del marchio Sky, Microsoft ha rinominato il servizio di archiviazione online– La scelta del nuovo nome è caduta su OneDrive, un marchio che intende sottolineare come tale servizio voglia rappresentare "il" luogo dove archiviare foto, audio e video. L'obiettivo è infatti rispondere a una realistica visione di un mondo nel quale gli utenti dispongono di molteplici dispositivi ma desiderano un unico luogo dove archiviare i propri file e documenti. Il cambio di denominazione non dovrebbe avere alcun effetto sugli utenti del servizio, che semplicemente vedranno trasferiti tutti i loro contenuti su OneDrive. Per Microsoft, invece, può rappresentare un'occasione per il rilancio del servizio, probabilmente con l'introduzione di qualche novità. Tutti i dettagli sul sito **http://blog.onedrive.com/onedrive-for-everything-your-life/**.

social network

Facebook spegne dieci candeline

Per festeggiare i primi dieci anni della sua creatura, il fondatore e CEO, Mark Zuckerberg, ha affidato a un post il ringraziamento pubblico– "È stato finora un percorso entusiasmante – ha scritto – e sono grato di farvi parte. […] Spesso mi si chiede se avessi previsto che Facebook potesse raggiungere una tale portata. Assolutamente no. […] Quando penso agli ultimi dieci anni mi chiedo: perché siamo stati noi a fare questo? Eravamo solo studenti. Avevamo poche risorse rispetto alle grandi aziende. Se si fossero focalizzate su questo problema (la necessità di connettersi gli uni agli altri, NdR) avrebbero potuto farlo loro. E l'unica risposta cui posso pensare è che a noi interessava di più. E così, mentre qualcuno dubitava che connettere il mondo fosse effettivamente importante, noi lo stavamo facendo. Mentre altri dubitavano che sarebbe stato sostenibile, voi stavate già creando connessioni durature". Zuckerberg prosegue sottolineando che ciò che sta più a cuore sono i prossimi dieci anni.
Se nella sua prima decade Facebook ha pensato a lanciare la rete, "ora abbiamo le risorse per aiutare le persone nel mondo a risolvere problemi più grandi e più importanti". In primis riuscire a connettere i due terzi della popolazione mondiale che ancora non ha accesso a Internet.

Dalla condivisione delle proprie vite alla risoluzione dei problemi e alla risposta alle grandi domande, sembra essere il passaggio ideale per Zuckerberg, che appare ben consapevole di quanto ha costruito: sono più di 1,2 miliardi gli utenti che vi accedono almeno una volta al mese, da qualunque tipologia di dispositivo.

Gli altri numeri sono da capogiro: quasi 202 miliardi i collegamenti tra amici, 7.800 i miliardi di messaggi privati inviati, 400 miliardi le foto condivise, 6 miliardi i like scambiati quotidianamente.
Il mondo delle imprese è sempre più presente tra le pagine del social network e sono 25 milioni le pagine delle piccole e medie imprese aperte.

storage

Culbuto, la chiavetta che sta sempre in piedi

Non una semplice chiavetta USB, se pure in tagli importanti come i 16 e i 32 GB, ma un vero e proprio oggetto di design– È quel che ha creato LaCie, avvalendosi della collaborazione della designer francese Constance Guisset: il risultato è Culbuto, il nome francese che identifica i misirizzi, i giocattoli con una base tondeggiante nella quale è inserito un peso che li fa tornare in posizione eretta anche quando sbilanciati (gli Ercolino sempre in piedi della nostra tradizione). Culbuto è dunque l'ultima forma assunta dalle XtremKey di LaCie: un dispositivo storage "travestito da oggetto decorativo". Metallo e silicone sono i due materiali di cui è composto: una sfera di metallo ne costituisce la base, mentre lo stelo in silicone termina con un connettore USB 3.0, a sua volta sormontato da un cappuccio di protezione che può fungere da portabiglietti da visita. Culbuto, che si può vedere più in dettaglio all'indirizzo www.lacie.com, è dotato di software LaCie Private-Public per la protezione mediante password dei dati sensibili e di software LaCie Backup Assistant per il backup automatico. Il prezzo di vendita parte da 49,99 euro.

fotocamere

Sony arricchisce le fotocamere per smartphone QX

Un aggiornamento del firmware introduce una serie di nuove funzioni decisamente interessanti– Più in dettaglio, il modello QX100 permette di scattare nella modalità Shutter Priority, offrendo la possibilità di controllare completamente la velocità dell'otturatore (incrementi di 1/3 EV da 30" – 1/2000) a seconda delle necessità. QX100 amplia inoltre la gamma delle impostazioni ISO selezionabili: per potenziare ulteriormente le prestazioni in condizioni di scarsa luminosità, in modalità Programmable Auto mode, Aperture Priority e Shutter Priority, il range delle impostazioni è stato ampliato a ISO 160-ISO 12800. Da sottolineare anche la possibilità di girare video in Full HD (1920 x 1080 a 30p) mentre si registrano file MP4.

Dal canto suo, anche la QX10 offre maggiore flessibilità nelle impostazioni ISO, che in modalità "Program Auto", sono ora selezionabili nel range 100-3200. Inoltre, è possibile realizzare video MP4 Full HD (1920 x 1080 a 30p). L'upgrade del firmware si può effettuare scaricando il software dal sito www.sony.it.
Sony ha apportato alcuni aggiornamenti e miglioramenti anche alla connettività dell'interfaccia QX. Con il nuovo aggiornamento, infatti, le QX consentono ora di scattare immagini e passare alla funzione di anteprima, senza interrompere la connessione Wi-Fi; inoltre, assicura l'azienda, è stato dimezzato il tempo necessario per stabilire la connessione Wi-Fi. In aggiunta, chi utilizza tablet potrà usufruire del nuovo accessorio SPA-TA1 per collegare le fotocamere della serie QX direttamente al dispositivo, così da poter scattare foto da una posizione fissa, cosa impossibile da realizzare con la fotocamera integrata. Dello spessore di 13 mm e con focale regolabile da 75mm a 200mm, SPA-TA1 si adatta ai più diffusi tablet in commercio. Sarà in commercio entro la fine di marzo. Da ultimo Sony rende noto che per i possessori dello smartphone Xperia Z1 Compact, è disponibile la nuova cover SPA-ACX4, che consente di sfruttare al meglio tutte le potenzialità delle fotocamere della serie QX.

audio

i diffusori e le cuffie secondo B&W e Maserati

Dopo aver dato vita a equipaggiamenti audio all'interno delle vetture del tridente, le due aziende hanno dato vita a una coppia di casse e a delle cuffie–
I due nuovi prodotti marchiati Bowers & Wilkins sono le versioni limitate delle 805 Diamond e delle cuffie P5.
Più in dettaglio, il diffusore 805 Maserati Edition è impiallacciato in legno a occhio di pernice lucido e rifinito con pelle nera, elementi che rispecchiano entrambi i lussuosi interni delle vetture, così come le finiture del supporto dedicato, impreziosito dal noto Tridente, disegnato da Mario Maserati nel 1926 ispirandosi alla celeberrima statua del Nettuno presente nella fontana di Piazza Maggiore a Bologna.
In questa edizione limitata, le cuffie P5 si distinguono dal modello di serie per le finiture in morbida pelle nel caratteristico blu Maserati e il simbolo della casa e sono dotate di una custodia da viaggio, anch'essa in pelle blu. Ovviamente, anche i prezzi sono esclusivi: 9.000 euro la coppia le 805 Maserati Edition e 399 euro le cuffie P5 Maserati Edition.
Gli stand dedicati per i diffusori costano 1.000 euro la coppia.
Tutti i dettagli sul sito del distributore italiano Audiogamma www.audiogamma.it.

fotocamere

Fujifilm X-T1, mirrorless o reflex?

Distinguerla da una reflex tradizionale non è assolutamente semplice, e se questo era lo scopo che intendeva raggiungere Fujifilm, c'è sicuramente riuscita– La nuova fotocamera X-T1 a ottiche intercambiabili ha infatti un look che risulterà molto accattivante per i puristi della fotografia. Ma le funzioni e le prestazioni elencate dal costruttore non sono da meno. La società punta anzitutto l'indice sulla qualità del mirino elettronico, aspetto su cui chi usa una reflex è sempre molto attento. Fujifilm ne evidenzia la velocità, che gli vale l'appellativo di "Real Time" (il ritardo è di 0,005 s), e l'elevato rapporto di ingrandimento (0,77x). Ma sottolinea anche la presenza di un display OLED con risoluzione di 2,36 milioni di pixel e di un'interfaccia grafica di nuova concezione, che propone dettagli chiari e una comoda visione delle impostazioni correnti. Lo schermo LCD è invece da 1,04 megapixel: è basculante ed è protetto da un cristallo temperato.
Dotata di sensore X-Trans CMOS II APS-C da 16,3 megapixel, con AF a rilevazione di fase incorporata, la nuova fotocamera ottiene una risposta di soli 0,08 s mentre l'EXR Processor II consente un tempo di avvio di 0,5 secondi e un ritardo allo scatto di 0,05 secondi. Inoltre, si può arrivare a una ripresa di 8 fotogrammi al secondo con tracking AF.
X-T1 è il primo modello compatibile con le schede di memoria formato SDXC UHS-II, che hanno una velocità di scrittura dei dati circa due volte superiore rispetto a quella di una scheda convenzionale.
Leggera e compatta, come tradizione della gamma X, la X-T1 è maneggevole ma anche robusta. Grazie a circa 80 punti di protezione dagli agenti esterni, usa un corpo resistente alla polvere e all'acqua, che le consente di operare fino a -10 °C. Per consentire una semplice ed efficace regolazione dei parametri durante gli scatti, Fujifilm ha dotato la X-T1 di cinque selettori meccanici sulla parte superiore del corpo macchina, di due ghiere di comando sulla parte anteriore e posteriore e sei tasti funzione personalizzabili. La società assicura che i valori di esposizione chiaramente contrassegnati consentono di controllare le impostazioni a colpo d'occhio, senza dover utilizzare il display LCD posteriore; inoltre, i selettori sono disposti in modo tale che le funzioni possano essere modificate senza togliere l'occhio dal mirino.
Come complemento alla fotocamera X-T1, Fujifilm propone tre obiettivi zoom, anch'essi resistenti agli agenti atmosferici e tutti disponibili nel corso del 2014: XF18-135mm F3.5-5.6 R OIS WR, XF16-55mmF2.8 R OIS WR e XF50-140mmF2.8 R OIS WR.
La nuova X-T1, che può essere esplorata più in profondità sul sito **www.fujfilm.it**, sarà in vendita entro il mese di marzo al prezzo di 1.299,99 euro per il solo corpo e di 1.649,99 euro per il kit con obiettivo XF18-55mmF2.8-4 R.

audio

Mobile Boom diventa Mini e punta sull'audio stereo

Quando l'aveva annunciato lo scorso anno, Logitech lo aveva chiamato Mobile Boom e lo aveva proposto come modello "entry" della linea di speaker portatili Ultimate Ears– A caratterizzarlo c'erano le dimensioni molto contenute, la connessione Bluetooth e un'autonomia di 10 ore d'ascolto. Ora la società rinnova la proposta, cambiando pochissimo del piccolo altoparlante (la variazione più significativa è il cambiamento del nome da Mobile e Mini) ma dando la possibilità di accoppiarlo con un secondo speaker per poter avere un effetto stereo nell'ascolto della musica. Per amplificare il suono e raddoppiarlo si deve usare l'app gratuita Mini Boom disponibile sia per iOS sia per Android. Dotato della possibilità di funzionare come vivavoce se accoppiato con uno smartphone, Ue Mini Boom è disponibile in diverse colorazioni: arancione, viola, rosso, giallo e nero. Inoltre, vista la sua natura portatile, può sopportare gli urti grazie alla scocca realizzata in metallo e gomma che permette di sistemarlo in borsa o anche nel cruscotto dell'auto.
Ue Mini Boom è in vendita presso gli Apple Store, anche online, e i rivenditori a 99,99 euro Iva inclusa. I dettagli sono sul sito **www.ultimateears.com**.

videoproiettori

Epson rende touch la videoproiezione

Guardano al mondo della formazione gli ultimi videoproiettori presentati da Epson– Si tratta della linea EB-5 a ottica ultra-corta, disponibile dal mese di maggio, nella quale figura anche un modello, per la precisione l'EB-595Wi, dotato di funzione Finger Touch, che consente agli utenti di interagire con l'immagine proiettata con il tocco delle dita, migliorando così il coinvolgimento di docenti e studenti durante le lezioni. EB-595Wi conta fino a sei punti di rilevamento e consente un'interazione sia con le dita, sia con le due penne interattive compatibili: gli utenti possono non solo indicare elementi dell'immagine proiettata, ma anche scrivere note o disegnare, arricchendo nel suo complesso l'esperienza in aula.
Globalmente la linea EB-5 si compone di sette modelli (interattivi e non), con risoluzione WXGA o XGA e una resa luminosa di fino a 3.300 lumen. Tutti integrano la tecnologia Epson 3LCD (volta ad assicurare immagini di qualità elevata anche in pieno giorno), un sistema di controllo dinamico della lampada e alla regolazione automatica della luminosità, due ingressi VGA e due ingressi HDMI. Completa la dotazione la connettività wireless, per una semplice condivisione dei contenuti tra dispositivi mediante l'app iProjection. I prezzi non sono stati ancora comunicati.

accessori

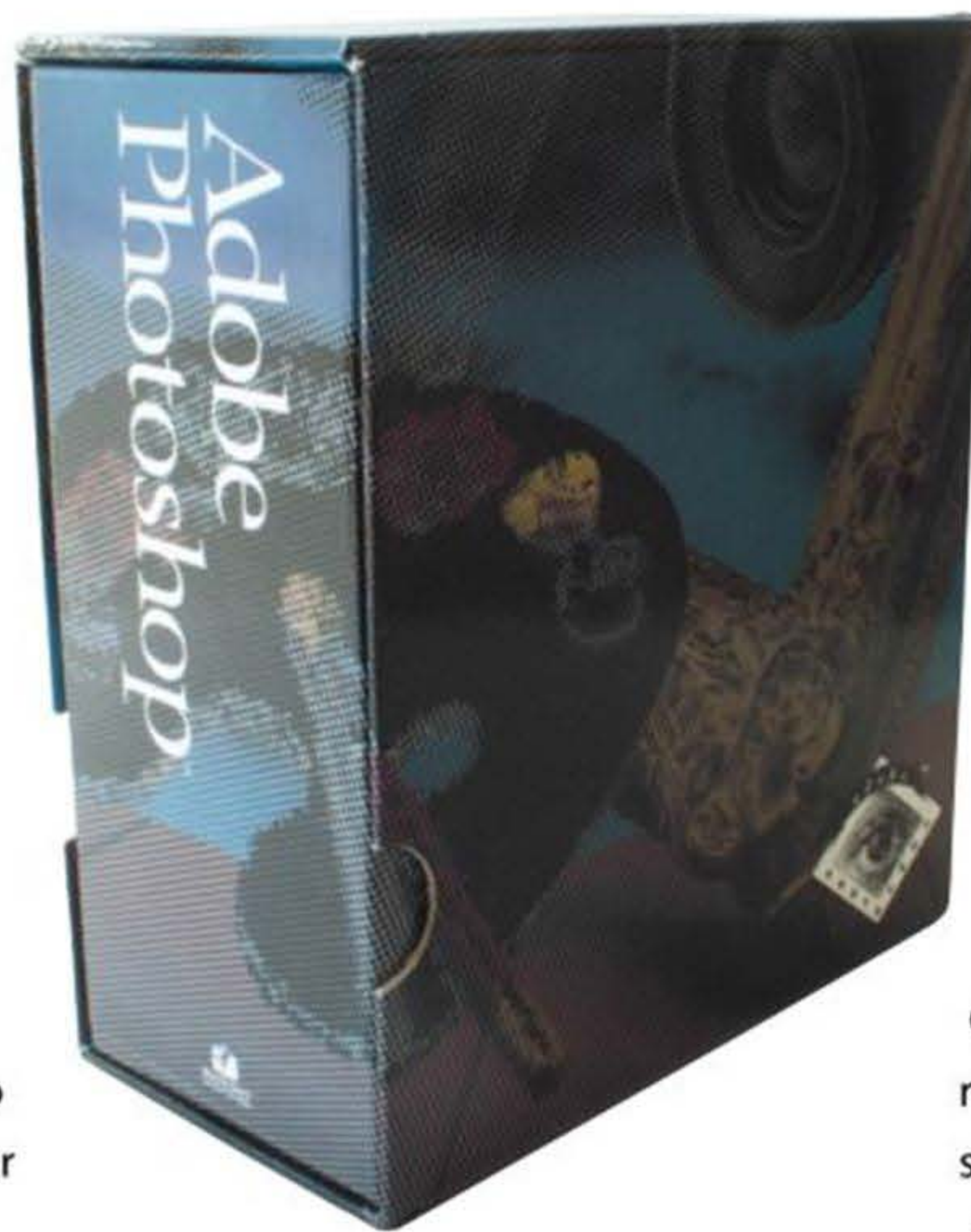
Custodia Privacy, l'iPad è solo per i vostri occhi

Usate spesso il vostro iPad in luoghi pubblici e siete infastiditi dal fatto che sguardi indiscreti possano osservare ciò che state facendo? Forse Esselte ha la soluzione che fa per voi– Si chiama Custodia Privacy ed è un prodotto studiato appositamente per proteggere quanto visualizzato sullo schermo di iPad, iPad mini, iPad Air, garantendone la riservatezza.
In pratica, si tratta di una custodia che avvolge l'intero tablet con una protezione rigida nella parte posteriore e una cover con lo schermo oscurante integrato nella parte anteriore: così, abbassando la cover si può utilizzare il tablet mantenendo la propria privacy, ma potendo sfruttare tutte le funzionalità tattili dello schermo.
Commercializzata con il marchio Leitz Complete, la Custodia Privacy è caratterizzata da un design minimalista e da materiali resistenti.
Una chiusura magnetica garantisce sia la praticità nell'utilizzo sia un'elevata protezione del dispositivo da graffi e polvere. Da sottolineare che a differenza delle consuete pellicole adesive, che non possono essere rimosse quando applicate e solitamente si riempiono di bolle d'aria, Custodia Privacy aderisce perfettamente allo schermo ma può essere rimossa ogni volta che ciò risulta necessario.
La custodia presenta inoltre due basi d'appoggio integrate pensate per creare le angolazioni ideali per scrivere (15°), o leggere (62°) i contenuti sull'iPad. Dal canto suo, la Custodia Privacy per iPad Air usa uno schermo estraibile e removibile e uno stand rotante fino a 180°.
Questa funzionalità consente di scegliere la visualizzazione preferita o l'angolazione per la scrittura, in modalità sia orizzontale sia verticale, massimizzando le performance e le funzionalità dell'iPad Air.
La Custodia Privacy per iPad di seconda, terza e quarta generazione e per iPad Mini è disponibile nei colori nero e bianco e nelle versioni per privacy verticale o orizzontale. Anche la custodia per iPad Air è disponibile nei medesimi colori, ma solo nella versione per privacy orizzontale. I prezzi: 89,90 euro per l'iPad "tradizionale" e 83 euro per l'iPad mini.

Nel febbraio 1990 comparve sul mercato la prima release di Adobe Photoshop, programma diventato quasi sinonimo del ritocco e della elaborazione delle immagini attraverso il computer

la nascita di Photoshop

storie di Apple

Verso la fine del 1988, John e Thomas Knoll strinsero un accordo con Steve Schaffran, fondatore e direttore generale di Barneyscan, una giovane azienda californiana che aveva appena prodotto uno dei primi scanner a 24 bit per pellicole a colori– Nei due anni precedenti i fratelli Knoll avevano ideato e sviluppato un programma che non solo era in grado di visualizzare immagini sullo schermo di un Macintosh (un Mac Plus inizialmente), ma permetteva anche di modificarne le dimensioni, contrastare, sfocare, schiarire, scurire i colori, regolare l'istogramma attraverso le curve, ed effettuare "decine di altre fantastiche trasformazioni". Tra queste, come fa notare Schaffran, la più utile era la conversione di un'immagine a colori "dallo spazio colore rosso, verde e blu dello schermo del computer a quello ciano, magenta, giallo e nero necessario per la creazione delle pellicole per la stampa a colori".
Nel marzo 1989 la versione 0.65 del programma, rinominato per l'occasione Barneyscan XP, iniziò a essere venduta a corredo dello scanner per pellicole Barneyscan. Questi due prodotti trasformavano il Macintosh in un potente strumento per acquisire e ritoccare immagini a colori, che, sebbene portasse a un esborso complessivo di 15.000 dollari, costava una frazione del prezzo di analoghe soluzioni utilizzate nell'industria della stampa fino a quel momento. Barneyscan XP, più apprezzato dell'hardware con cui era venduto, non era altro che la prima incarnazione e distribuzione commerciale di un programma che, undici mesi più tardi, sarebbe stato pubblicato nuovamente e avrebbe avuto un impatto ben diverso sul mercato. Dietro consiglio del suo direttore artistico, la software house Adobe decise di acquistare dagli Knoll una licenza per commercializzare il software, inizialmente in una versione semplificata.

Confezione di una delle prime versioni di Adobe Photoshop – *Foto: archivio di Storie di Apple*

Così, nel febbraio 1990, comparve sul mercato la prima release di Adobe Photoshop, adottando l'ultimo dei nomi scelti originariamente da Thomas, che ne era anche l'unico programmatore– Photoshop 1.0 era privo delle funzioni di regolazione avanzata del colore presenti in Barneyscan XP, ma le potenzialità del programma crebbero a ogni successiva versione, con l'aggiunta di colore CMYK, canali a 16 bit, tracciati, rasterizzazione dei file EPS, livelli e, soprattutto, del supporto alla piattaforma Windows (nel 1993). Nel giro di pochi anni Photoshop divenne lo standard industriale de facto, tuttora ineguagliato, che ha rivoluzionato la fotografia, il graphic design, l'editoria, l'architettura, la pubblicità, la moda, ed è diventato sinonimo del ritocco e della manipolazione (spesso eccessivi) delle immagini attraverso il computer.

—Nicola D'Agostino per Storie di Apple

Stórie di Apple.it
Storie vecchie e nuove della mela di Cupertino www.storiediapple.it

legenda

AAAAA **Il nuovo riferimento**
AAAA **Un'ottima scelta**
AAA **Soldi ben spesi**
AA **Senza infamia e senza lode**
A **C'è di meglio**

Immagine dell'arch. Luis Ruiz

Storica suite di programmi destinati alla progettazione CAD in ambito architettonico, paesaggistico, ingegneristico, illuminotecnico e del design, con evolute capacità tridimensionali e un approccio di tipo BIM a tutte le fasi del progetto

Vectorworks 2014

AAAAA

info
Nemetschek Vectorworks
www.nemetschek.net

distribuito da
VideoCOM
www.videocom.it

Vectorworks Basic 2014 Italiano
€ 1.800,00

Vectorworks Architect 2014 Italiano
€ 2.600,00

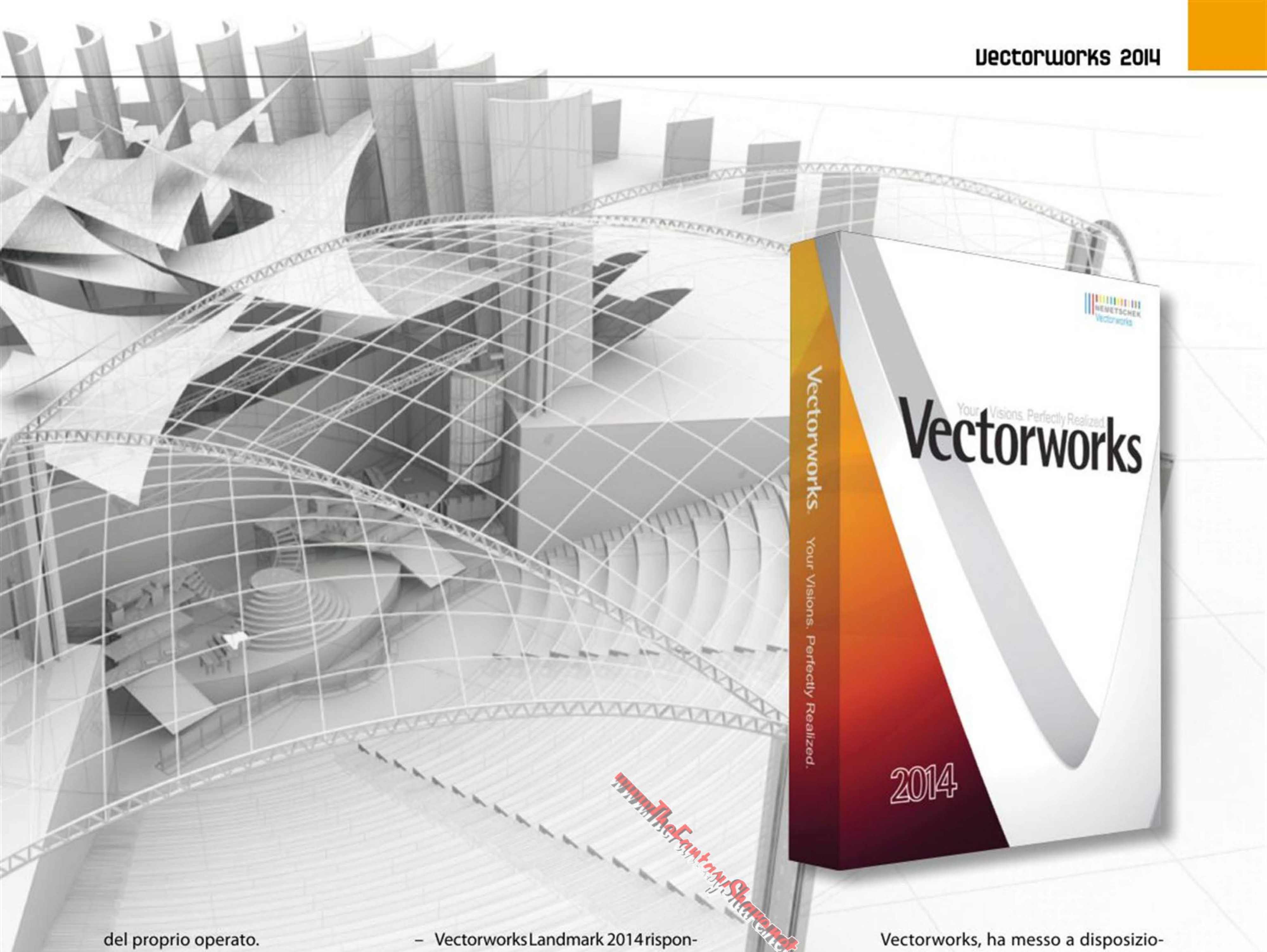
Vectorworks Designer 2014 Italiano
€ 3.300,00

Renderworks per Vectorworks 2014 Italiano
€ 500,00

+ visualizzazione e navigazione in modalità ombreggiata realmente fluida ed efficace; strumento X-Ray Select per visualizzare al volo porzioni del modello in fil di ferro; generale miglioramento in tutti gli ambiti del programma

– i nuovi strumenti di modellazione tridimensionale Torsione e Rastrema Faccia sono limitati e non completano la dotazione di "modellazione per deformazione" esistente sui CAD concorrenti

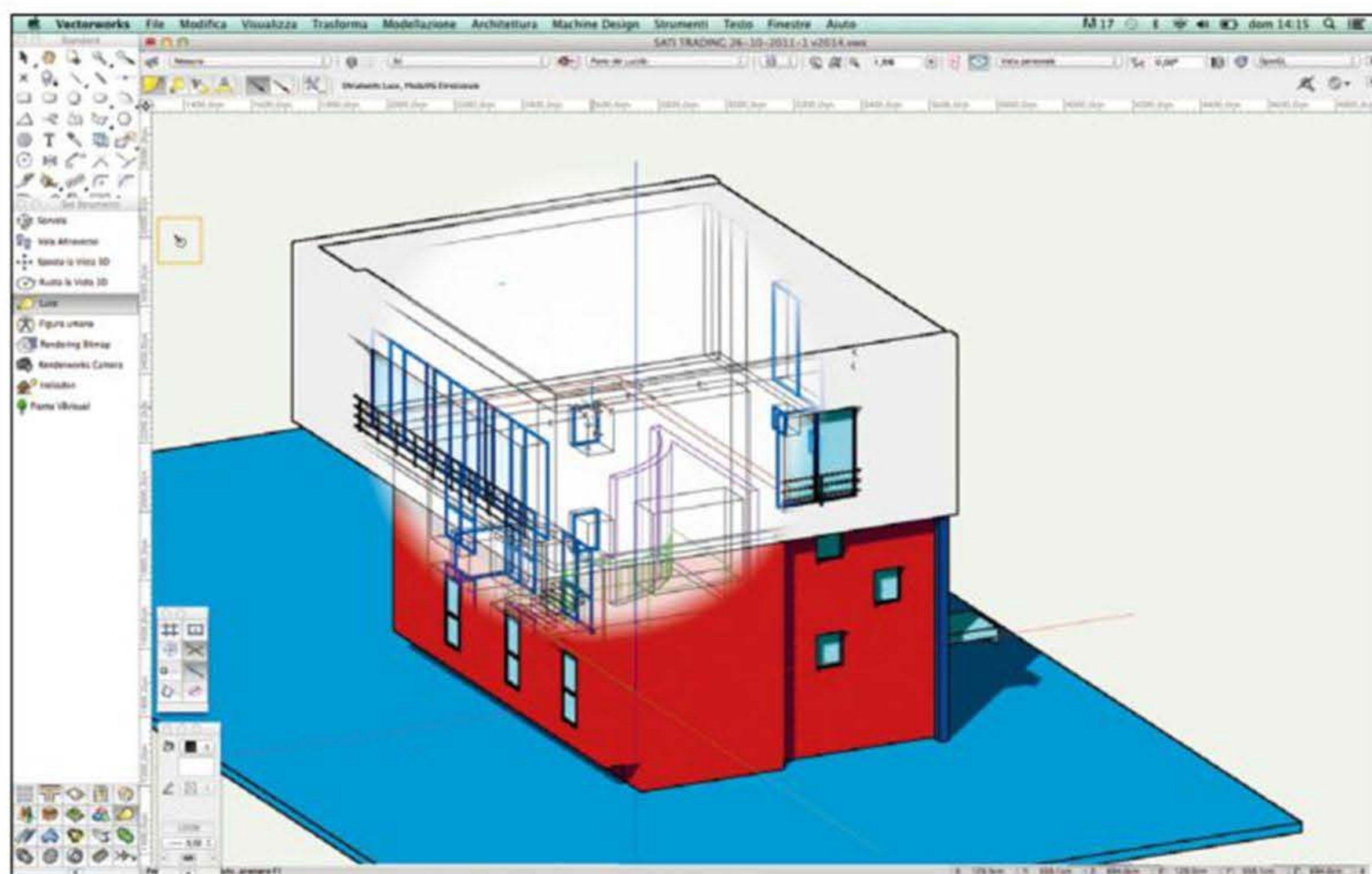
Anche quest'anno la Nemetschek Vectorworks ha voluto perfezionare e sviluppare ulteriormente la sua già matura suite di prodotti destinati alla progettazione CAD, con la nuova versione Vectorworks 2014.

La tendenza è ormai chiara: più che inserire nuove funzioni sorprendenti o spingere l'applicazione verso nuove direzioni, i programmatori si sono concentrati nel rendere tutti gli strumenti sempre più semplici e flessibili, garantendo maggior interoperabilità tra i vari prodotti disponibili, migliorando le funzioni di tipo BIM (Building Information Modeling) e rendendo più fluida e "smart" la visualizzazione

del proprio operato.
Oltre centrotrenta sono le novità e i miglioramenti introdotti, se sommiamo tutte le soluzioni che vengono offerte e che, lo ricordiamo, sono messe a punto per specifici ambiti della progettazione. Nel dettaglio, la suite Vectorworks è così composta:

– Vectorworks Basic 2014 è il programma "general purpose" che racchiude tutti i principali strumenti per il disegno bidimensionale, la modellazione 3D e la presentazione finale dei propri progetti, garantendo importazione ed esportazione nei più comuni formati utilizzati nei vari campi della progettazione.
– Vectorworks Architect 2014 è la soluzione pensata appositamente per il mondo della progettazione architettonica, per il design e per l'arredo d'interni.
– Vectorworks Landmark 2014 risponde, con strumenti ad hoc unici nel panorama CAD per il mondo Mac, alle esigenze di paesaggisti e di chi si occupa di urbanistica, progettazione e pianificazione di aree verdi, recuperi ambientali e valorizzazione del territorio.
– Vectorworks Spotlight 2014 è sviluppato appositamente per rispondere alle esigenze di chi si occupa del design di sistemi di illuminazione in campo artistico e commerciale.
– Vectorworks Designer 2014 combina, infine, l'esclusiva tecnologia dei singoli pacchetti sin qui descritti riunendoli in un'unica soluzione integrata, capace di far fronte alle esigenze tecnico-progettuali nei più svariati ambiti.

VideoCOM, il distributore e sviluppatore italiano esclusivista dei prodotti Vectorworks, ha messo a disposizione degli utenti italiani una soluzione per la progettazione di mobili e l'interior design: si tratta di Vectorworks InteriorCAD XS, originariamente sviluppato dalla software house tedesca Extragroup.
A ognuno di questi prodotti possono essere associati uno o più moduli che ne estendono le capacità in specifici ambiti; tra tutti, quello certamente più interessante per la maggior parte dei disegnatori e progettisti è Renderworks, destinato al rendering foto-realistico, basato sul motore di Cinema 4D della tedesca Maxon.

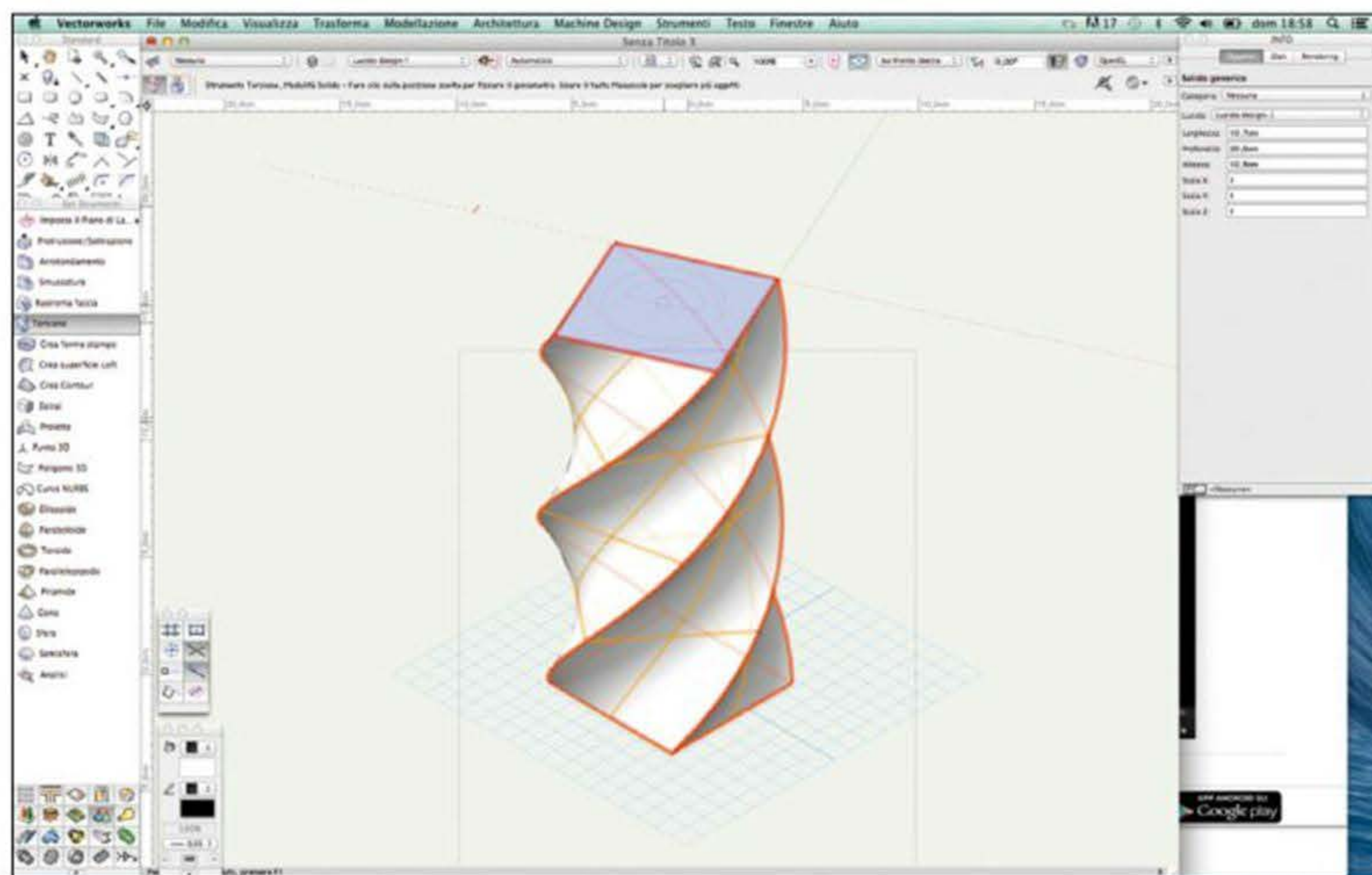
Verso la terza dimensione interattiva

Fin dai suoi esordi (parliamo di quasi trenta anni fa!) Vectorworks si è distinto per la sua capacità di rappresentare

In Vectorworks 2014 è possibile operare direttamente in modalità ombreggiata senza perdita di prestazioni, rendendo il lavoro in 3D ancora più intuitivo e interattivo. La straordinaria funzione X-Ray Select permette, poi, di avere una porzione del modello in fil di ferro, per guardarvi all'interno senza dover abbandonare la vista ombreggiata

sia in due sia in tre dimensioni. Questa caratteristica lo ha reso molto popolare tra architetti, designer e ingegneri dal momento che, con un minimo sforzo, risulta possibile produrre rappresentazioni tecniche come piante e sezioni ed elaborati grafici tridimensionali utilissimi a illustrare e verificare la propria idea progettuale in modo efficace. Certamente è questo uno degli aspetti che vanno costantemente aggiornati e migliorati, dal momento che la concorrenza ha fatto passi da gigante in tal direzione.

Vectorworks 2014 consente finalmente di gestire il proprio progetto tridimensionale in modalità ombreggiata e, in caso si possieda anche il modulo Renderworks, con tanto di ombre portate in tempo reale: la funzione Fast Interactive Display permette infatti di navigare all'interno di un modello 3D, effettuare panoramiche, ruotare ed esplorare un oggetto tridimensionale spostandolo nello spazio, proprio come avviene nei programmi di modellazione di ultimissima generazione. Il tutto è possibile grazie a uno sfruttamento intelligente e avanzato delle librerie OpenGL, che consente di ottenere risultati fluidi e senza decadimento di prestazioni anche in presenza di progetti molto complessi.

Non basta: per riuscire a "vedere attraverso" un modello solido senza costringere l'utente a rinunciare alla visione ombreggiata del proprio lavoro, è stata implementata una modalità davvero originale: X-Ray Select. Si tratta di una tecnologia in via di brevetto che, alla semplice pressione di un tasto (corrispondente alla lettera m, per default), rende "trasparente" un'area circolare intorno al cursore, permettendo di vedere attraverso in modalità fil di ferro. Utile e originale, questa tecnologia è una lampante dimostrazione dell'attenzione continua che i programmatori di Vectorworks riservano ai propri utenti, inventando soluzioni semplici ed efficaci che aiutano a snellire e velocizzare i processi di disegno e analisi di un progetto.

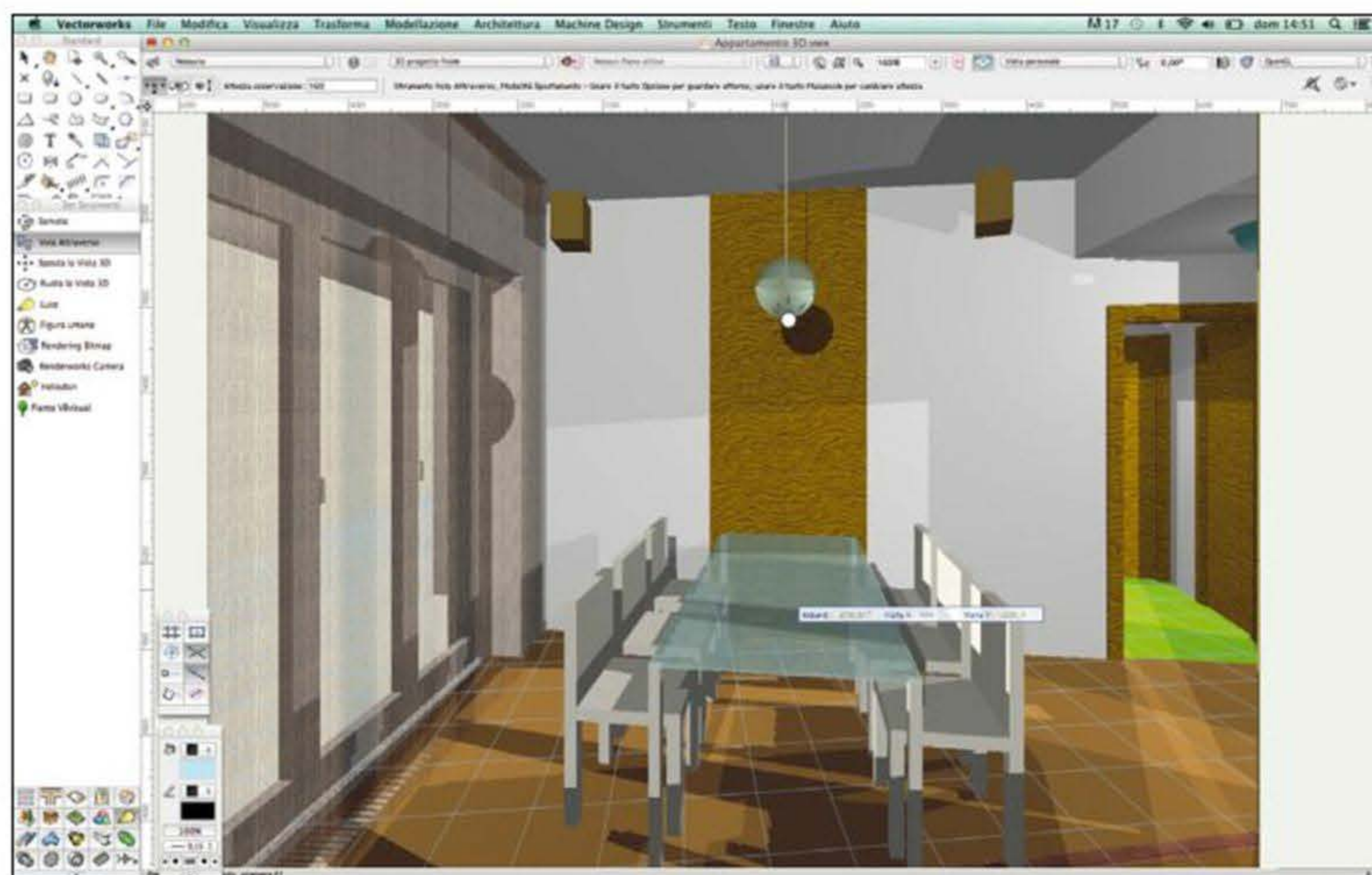
Sempre all'insegna dell'interazione con il 3D è il rinnovato strumento Vola Attraverso, ora semplificato e decisamente più reattivo nel permettere esplorazioni all'interno di progetti molto complessi, potendo ora decidere anche in modo intuitivo l'altezza del punto di osservazione.

Il nuovo strumento di modellazione Torsione permette di operare su solidi, singole facce o modelli Nurbs per creare torsioni lungo un asse di rotazione arbitrario, in modo interattivo ed estremamente intuitivo

Modellazione 3D ancora più potente

Proseguendo nella ricerca di novità e miglioramenti, notiamo come il comparto dedicato alla modellazione tridimensionale stia subendo, anno dopo anno, notevoli miglioramenti e si arricchisca sempre più di nuove e potenti funzioni. Anche Vectorworks 2014 non si sottrae a questa tendenza e propone due nuovi strumenti di modellazione che potranno senza dubbio aiutare nella progettazione di forme complesse: Rastrema Faccia e Torsione.

Rastrema Faccia permette di selezionare la faccia di un qualsiasi solido per inclinarla (rastremare, appunto) lungo un asse scelto arbitrariamente.

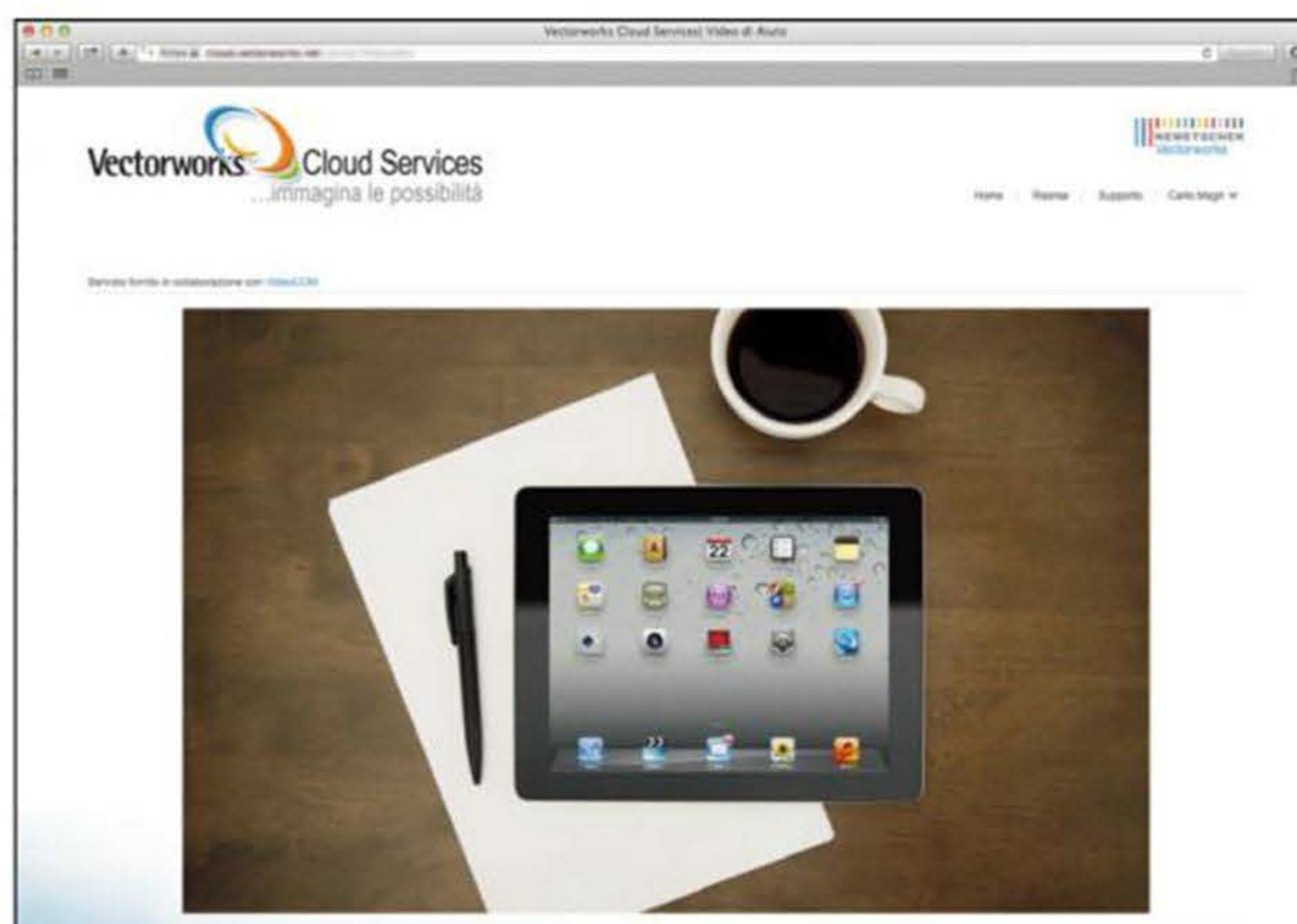
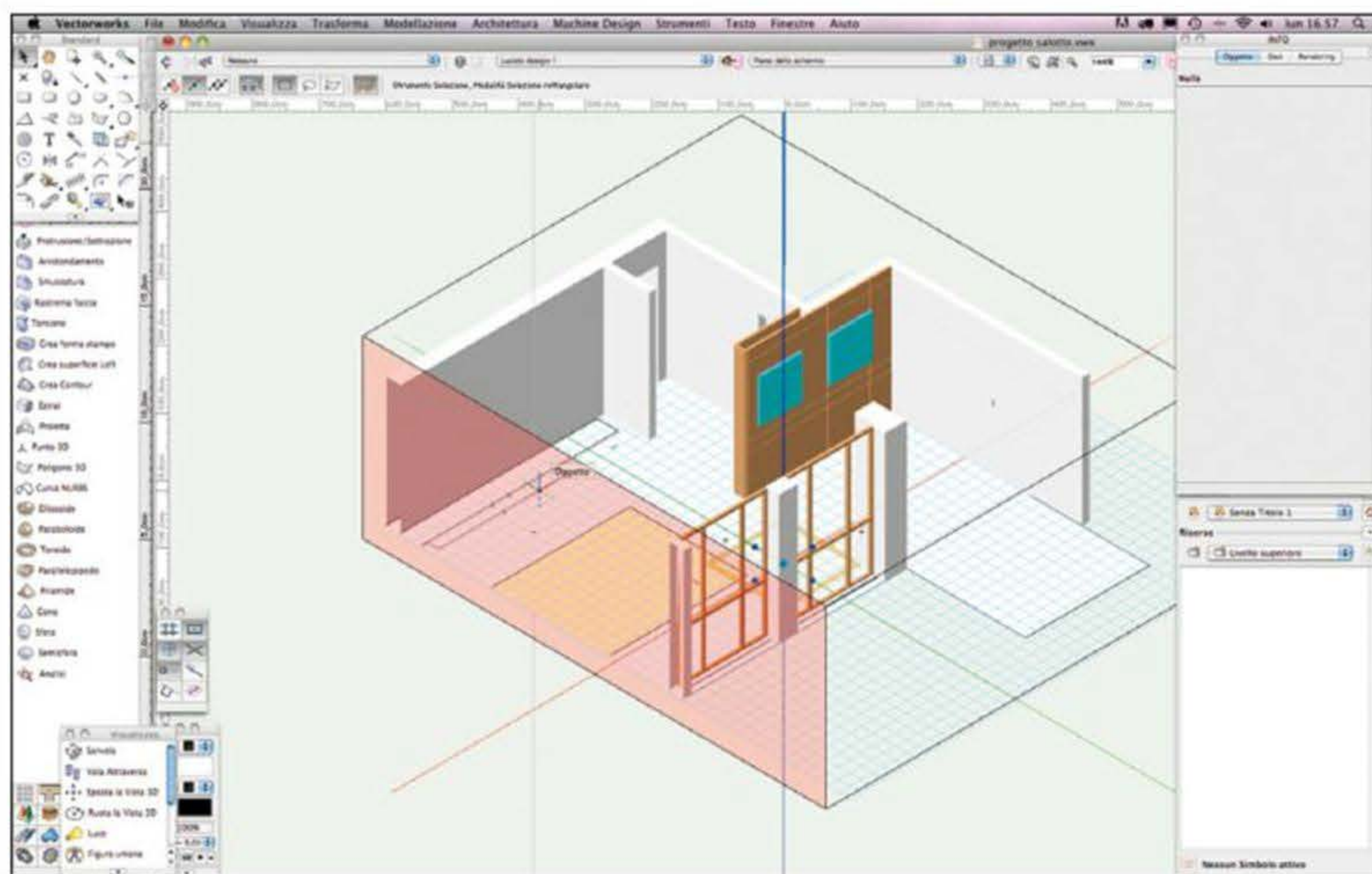
Torsione, invece, altera la geometria di interi solidi o singole facce o superfici e modelli Nurbs, operando una torsione rispetto a un asse di rotazione arbitrario. Entrambi gli strumenti funzionano su varie tipologie di solidi e permettono di generare forme complesse di tipo organico, altrimenti molto difficili da ottenere con i metodi tradizionali presenti nelle precedenti versioni.

Sebbene apprezziamo molto questa tipologia di strumenti, riteniamo che la loro implementazione in Vectorworks 2014 sia parziale: esistono infatti altri strumenti come il rigonfiamento, lo shear, la piegatura che fanno sempre parte di questa tipologia di "modellazione per deformazione" che potrebbero completare l'arsenale messo a disposizione e permettere di ampliare le possibilità di modellazione (così come avviene nei principali programmi di modellazione tridimensionale esistenti sul mercato). Non solo: un solido sottoposto ai due deformatori appena analizzati viene immediatamente convertito in solido generico, perdendo così tutti i suoi parametri e le proprietà prima modificabili. Ci auguriamo di veder presto colmate queste che, a nostro modesto parere, sono delle vistose lacune per un programma di tale calibro.

Ancora più interattivo e semplice, lo strumento Vola Attraverso permette di navigare all'interno dei propri progetti garantendo spettacolari presentazioni

BIM: verso una progettazione sempre più integrata

Vectorworks rappresenta forse il primo modello di CAD BIM (Building Information Modeling) prima ancora che questo acronimo divenisse la parola chiave per contraddistinguere i moderni programmi CAD. Sin dalla sua nascita, infatti, il programma di Nemetschek Vectorworks è stato concepito come un insieme di istruzioni tra loro intimamente collegate che coinvolgono rappresentazione 2D, modello 3D e foglio di calcolo, quest'ultimo impiegato per associare ai disegni informazioni di altra natura.

Vectorworks 2014 continua a migliorare e arricchire questo concetto, fornendo nuovi e potenti strumenti per la documentazione dei modelli, le annotazioni di disegno e il coordinamento globale del progetto.

Una schermata del Vectorworks Cloud Service, il servizio che consente di sincronizzare i propri progetti sul Cloud fornito dall'applicazione, per poterli poi vedere in mobilità attraverso l'App Nomad, scaricabile gratuitamente per iPad e iPhone sull'App Store

Il Volume di Sezione, introdotto nella precedente release, permette ora di collegare la sezione a un lucido di presentazione, sviluppando così automaticamente una rappresentazione tecnica dal modello 3D

Sicuramente va menzionato un dato importante: Vectorworks Architect (la soluzione specifica per la progettazione architettonica) ha ottenuto la certificazione buildingSMART International per lo standard dello scambio di dati BIM IFC 2x3 Coordination View 2.0 per l'esportazione IFC nel giugno 2013. Si tratta di un importante riconoscimento in un paesaggio che, a oggi, presenta ancora molti punti non standardizzati e può generare non poca confusione in chi tenta di muoversi fra i vari formati proposti da differenti CAD. I dati IFC sono ora parte integrante del Foglio Elettronico di Vectorworks e consentono di individuare e collegare gli oggetti BIM presenti in un progetto; con il supporto ifcXML, poi, il programma è in grado di interfacciarsi con ancor più applicazioni e flussi di lavoro nel settore edile. Sempre all'insegna di una più stretta integrazione tra il modello tridimensionale e le sue rappresentazioni tecniche è ora possibile creare immediatamente sezioni sul Lucido Design o sul Lucido Presentazione direttamente dal Volume di Sezione.

Introdotto nella precedente release, il Volume di Sezione è uno strumento che consente di sezionare in modo interattivo un modello tridimensionale mediante un parallelepipedo che lo circoscrive: ora la sezione visualizzata può essere "trasferita" su un disegno tecnico creando ancor più interazione tra i due comparti.

In generale, gli strumenti BIM di Vectorworks sono stati migliorati e perfezionati: dalle porte e finestre Architect allo strumento Tetto, dal modulo StairLogic per la creazione di scale parametriche ai Muri, tutti prevedono "aggiustamenti" che ne rendono l'utilizzo più intuitivo e prevedibile.

All'insegna dell'interoperabilità

Uno degli aspetti più importanti nella scelta di un CAD da parte di uno studio di progettazione o di un singolo professionista è la sua capacità di interfacciarsi con il mondo esterno e di relazionarsi con la maggior parte dei programmi esistenti sul mercato. La collaborazione tra differenti individui e professionalità è, infatti, fondamentale nel processo edilizio e sempre più è necessario sostenere uno scambio di dati in maniera biunivoca.

Vecotrworks 2014 è in grado di importare in otto formati tridimensionali ed esportare in ben undici formati, tra i quali IGES, SAT e 3DM usati nell'Industrial Design, KML per interfacciarsi con Google Earth, 3DS, FBX e COLLADA, per dialogare con i principali pacchetti di modellazione, rendering e animazione. Nuovo è il comando Pubblica, con il quale esportare in sequenza file DWG/DXF o DWF contemporaneamente da più documenti. Nei prodotti Design Series questo comando consente anche l'esportazione in PDF e la stampa in sequenza di più tavole senza richiedere l'intervento di un operatore.

Proprio il formato DWG vede sostanziali miglioramenti nell'interfaccia e supporta gli stili linea complessi e personalizzati.

Un CAD in mobilità

Sin dalla precedente versione, anche Vectorworks ha iniziato il processo di spostamento di alcuni servizi e funzioni nel "Cloud" per facilitare la condivisione del proprio lavoro e la possibilità di accedere ai propri file in qualsiasi luogo e da qualsiasi periferica mobile.

Vectorworks 2014 vede migliorare anche i Cloud Services con un sito dedicato, un'applicazione desktop (Vectorworks Cloud Services) e una revisione della soluzione mobile, l'App Nomad, presente sia sull'App Store sia su Google Play per la piattaforma Android. In pratica, grazie all'applicazione desktop è possibile caricare sul Cloud messo a disposizione dal programma i propri file, sincronizzandoli in modo automatico. Con l'App mobile, poi, si può aprire il medesimo file su iPad o iPhone potendo effettuare misurazioni o annotare appunti direttamente sul file aperto. È poi possibile condividere i file via mail,

inviarli a una stampante compatibile o sincronizzarli sul Cloud, oltre ad accedere al proprio account Dropbox.
Sebbene Nomad consenta ancora poche possibilità di intervento sui file in mobilità, bisogna riconoscere che il sistema funziona bene, viene costantemente aggiornato e rappresenta una soluzione facile e comoda per sfruttare le nuove capacità del cloud sharing sempre più presenti nei programmi di ultima generazione.

Renderworks è stato ulteriormente migliorato con l'introduzione di uno shader displacement, che realizza dettagli sugli shader che il rilievo – *Immagine dell'arch. Roberto Spatola*

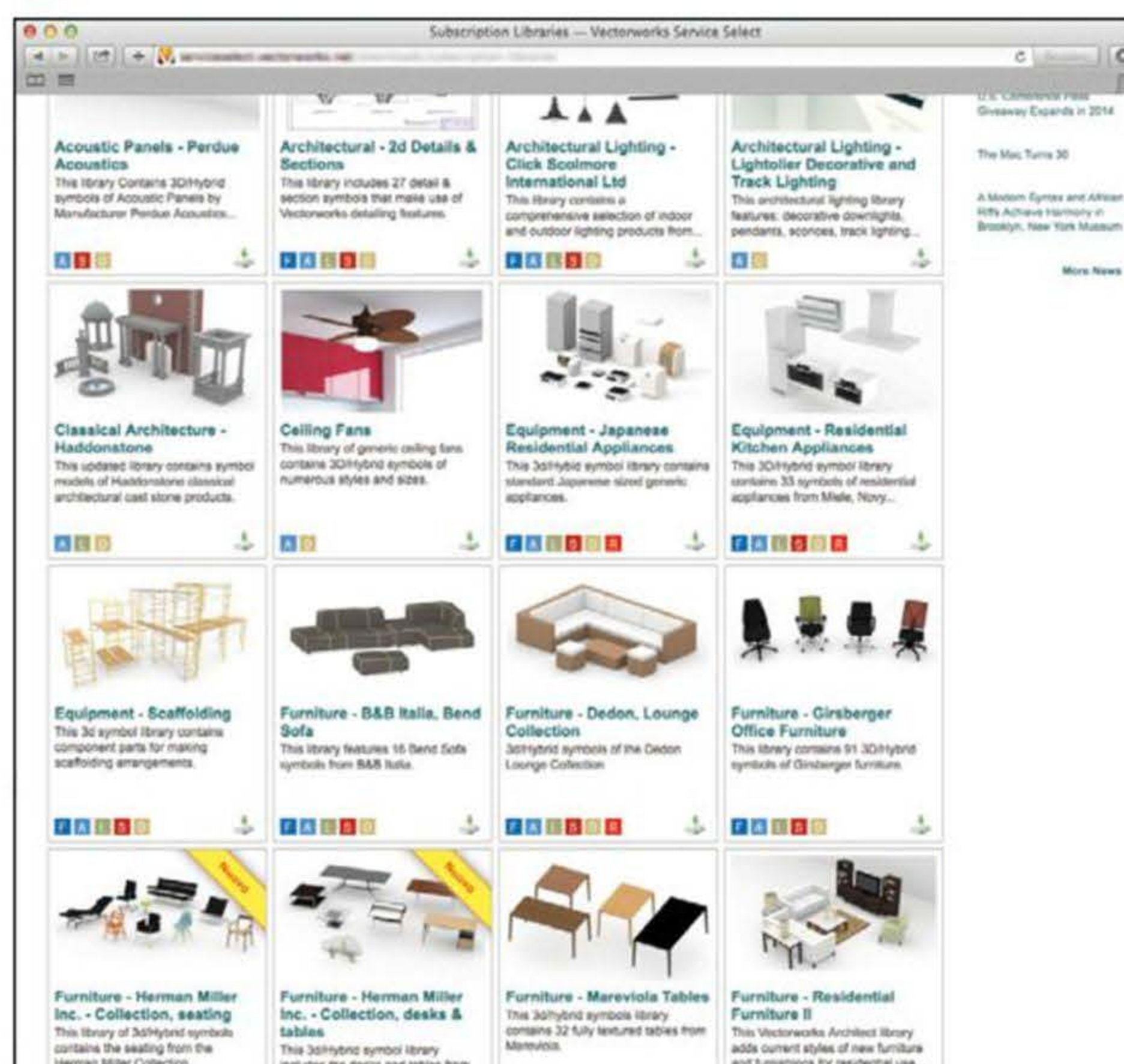
Servizi esclusivi

Assecondando una tendenza che si fa strada da qualche anno a questa parte, anche Vectorworks propone una formula di contratto per i propri utenti in grado di garantire servizi quali manutenzione e aggiornamento software sfruttando un canale privilegiato.
Il Vectorworks Service Select dà accesso a un portale davvero ben progettato, con esclusive librerie aggiuntive di oggetti, texture e simboli da integrare nel proprio programma di grandissima qualità, una sezione di supporto per assistenza remota, una sezione di training con decine di filmati in formato QuickTime, tutorial, tips and tricks e l'accesso esclusivo ai Cloud Services appena descritti.
Non solo; il portale permette l'accesso a vari User Group che organizzano eventi online, lezioni e così via.
Rispetto alle soluzioni proposte dalla concorrenza, riteniamo che questo portale sia davvero un "plus" che val la pena di prendere in considerazione se si decide di acquistare uno dei programmi della serie Vectorworks per la straordinaria quantità di contenuti e la qualità generale degli stessi.

Per concludere

Riuscire a parlare di tutte le novità introdotte con Vectorworks 2014, soprattutto prendendo in esame ognuna delle soluzioni destinate agli specifici ambiti di progettazione, ci porterebbe a occupare l'intero numero di Applicando. Basti qui affermare che Architect, Spotlight, Landmark e Renderworks presentano miglioramenti e nuovi strumenti che rendono l'aggiornamento alla versione 2014 caldamente consigliato agli utenti di vecchia data e portano i singoli programmi ad allinearsi agli standard del mercato, risultando validi strumenti anche per chi tenta un primo approccio a questa categoria di applicazioni.
Ricordiamo, in conclusione, che tutte le soluzioni Vectorworks sono completamente localizzate in italiano dalla VideoCOM, che cura in modo maniacale anche la traduzione dei manuali e sviluppa funzioni e strumenti esclusivi per il mercato italiano, per adattare i programmi agli standard e alle normative vigenti nel nostro Paese.
Vecotrworks 2014 si conferma, ancora una volta, una suite ricca, stabile e altamente produttiva che consigliamo vivamente a tutti gli operatori che gravitano nell'universo della progettazione.

—Carlo Magrì

L'impressionante serie di librerie di modelli 3D, simboli, texture ecc., messe a disposizione per chiunque sottoscriva il Vectorworks Service Select, l'esclusivo contratto che permette assistenza, aggiornamenti gratuiti, accesso ai servizi Cloud e molto altro ancora

info
Quark
www.quark.com
distribuito da
Espresso
www.espresso.it
Ingram Micro
it.ingrammicro.com
€ 1.399,00 + Iva
Upgrade € 449,00 + Iva

+ il rinnovamento del codice era necessario e promette nuove e interessanti prospettive; funzioni all'avanguardia

– servirà un po' di tempo e qualche patch prima che il software torni al livello di prestazioni delle versioni precedenti

Quark introduce la versione 10 dello storico impaginatore, con una riscrittura quasi completa dell'applicazione, rinnovata nel codice e nelle funzioni

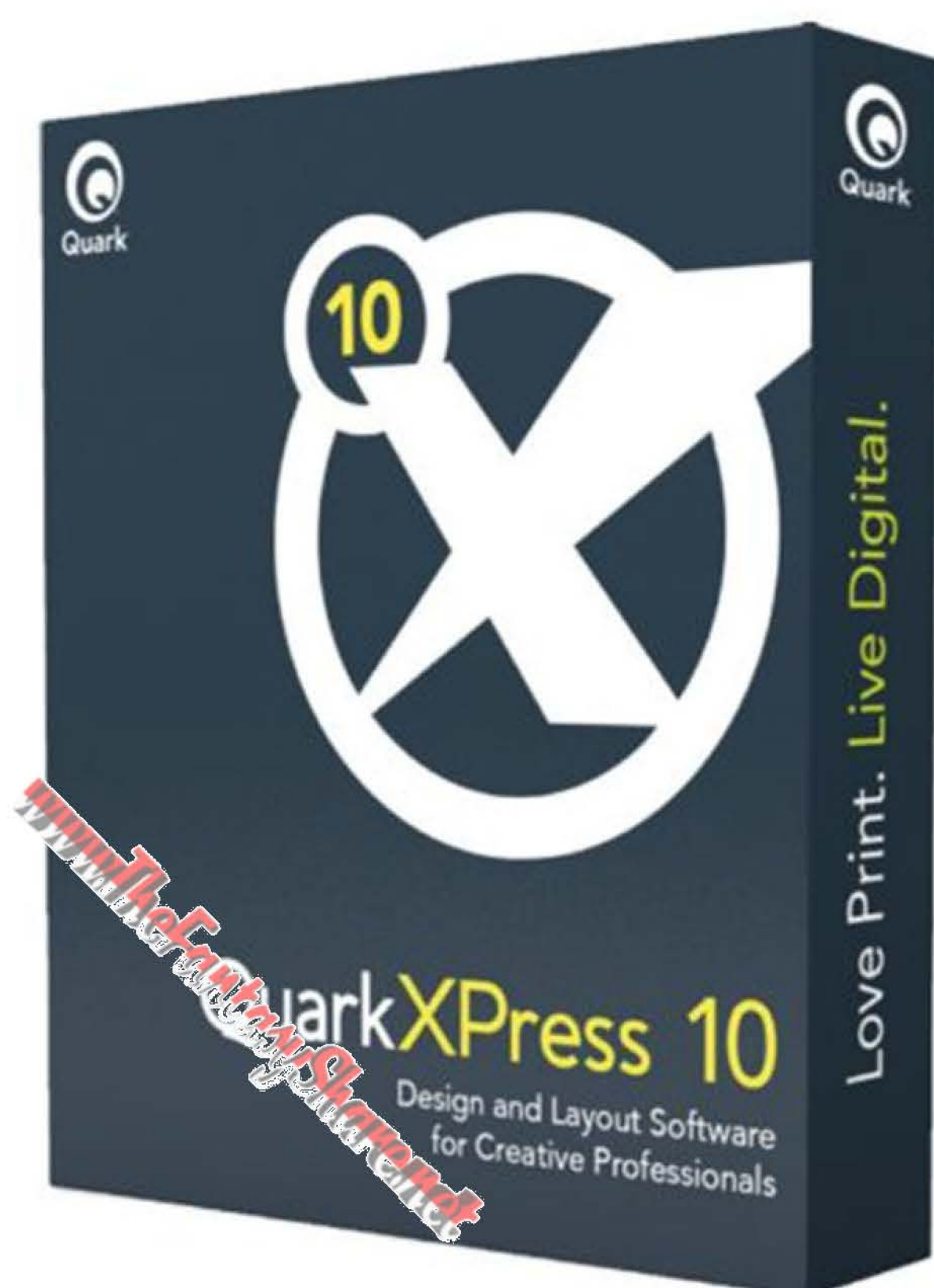
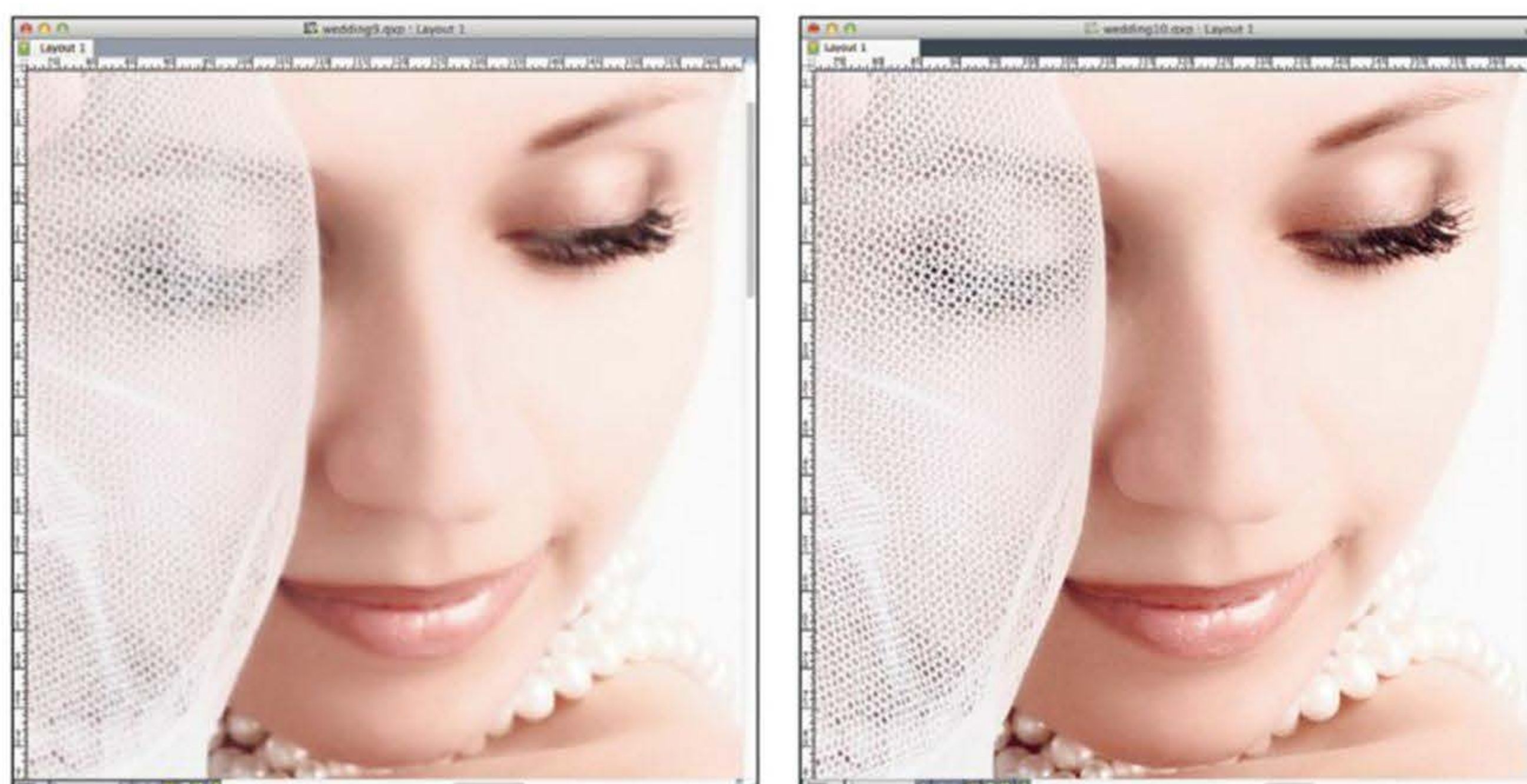
QuarkXPress 10

QuarkXPress è un software la cui egemonia sul mercato era quasi assoluta, uno standard "de facto" nel mondo della grafica, sino a una sfida con Adobe che ha visto la casa di Denver fare scelte controcorrente, soprattutto dal punto di vista commerciale, e perdere la posizione dominante. Diversi anni dopo, Quark è una azienda del tutto rinnovata, che ha investito fortemente nel mercato server e in quello dei sistemi di pubblicazione, cercando di imporsi in modo moderno in quello che è senza dubbio il campo di battaglia del futuro, le pubblicazioni digitali.

Back to Mac

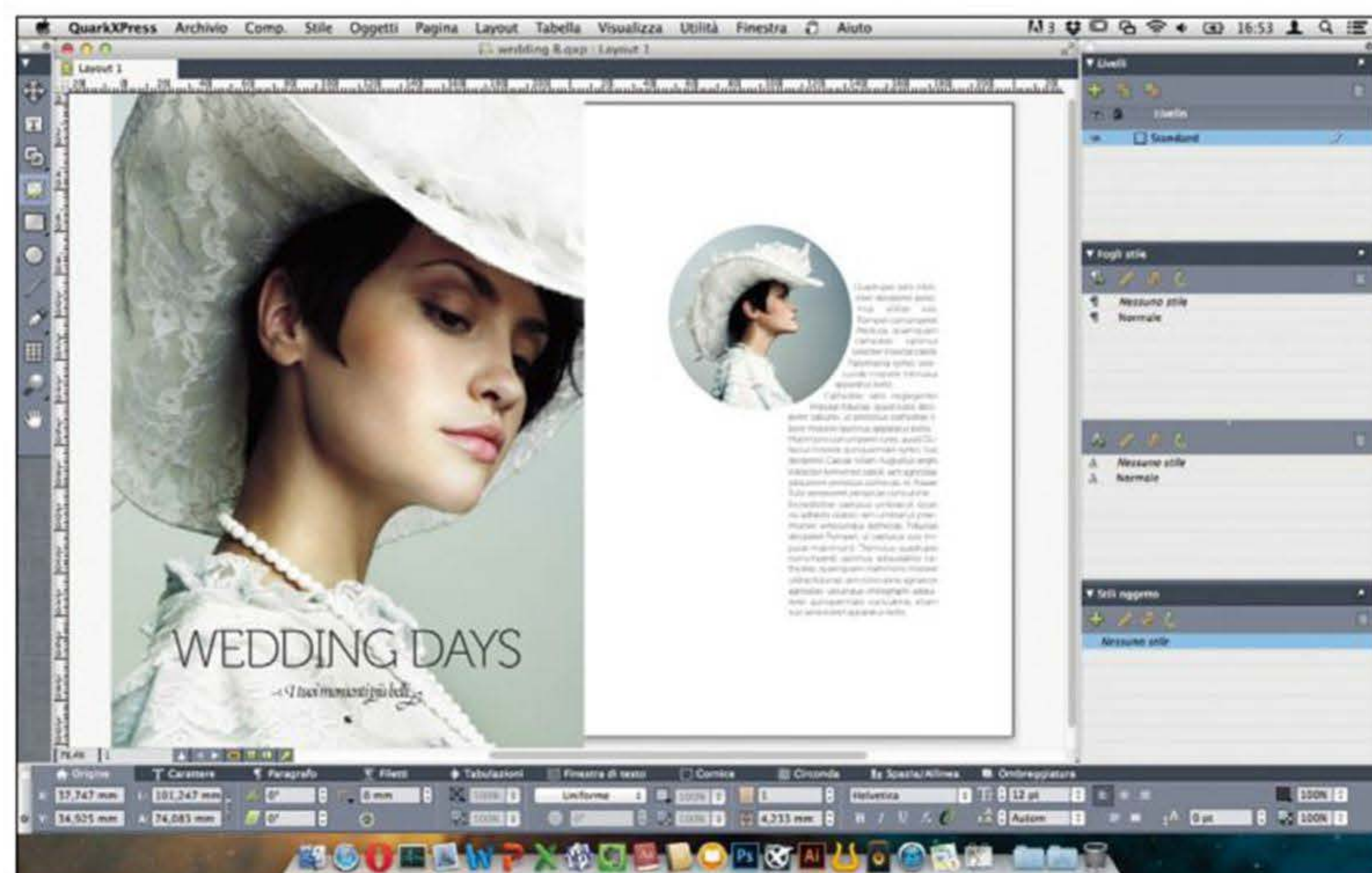
La versione 10 dello storico software porta con sé una quantità tale di innovazioni che potremmo tranquillamente chiamarla "Nuova versione 1": come per ogni release, è stata rivista l'interfaccia e sono state introdotte nuove funzioni, ma la novità più importante per noi utenti Mac è senza dubbio la completa riscrittura del software in Cocoa: si abbandonano finalmente le vecchie librerie Carbon e il prodotto diventa molto più ottimizzato per la piattaforma Mac, rispetto al passato.
Il lavoro fatto è stato molto (si parla di mezzo milione di righe di codice riscritte e altre 350mila linee nuove aggiunte, solo per la conversione) ma ancora tanto ce n'è da fare prima che un software di tale livello e potenza risulti snello e scattante come ci si aspetta, ma è anche vero che le prime due patch sono state quasi del tutto dedicate alle librerie per Mac e all'ottimizzazione del codice.
Tutto questo lavoro ha inevitabilmente comportato dei sacrifici: con la versione 10 Quark abbandona definitivamente il supporto alla tecnologia Flash e adotta del tutto le nuove tendenze, basate su codice HTML5. Sparisce quindi il supporto ai layout interattivi (Flash) e web, tipici delle versioni 7, 8 e 9 (peraltro usate pochissimo dagli utenti) e rimangono solamente le possibilità di creare layout per la stampa e pubblicazioni digitali (eBook e App). Quark fa sapere che i file con layout interattivi e web delle vecchie versioni devono essere convertiti in layout di stampa prima di essere aperti con la versione 10: per quanto riguarda il layout web, quello che ci è dato sapere è che è stato abbandonato l'approccio che creava delle pagine statiche, usato in passato, e che sono in cantiere nuovi progetti dinamici basati su CSS e HTML5.
Il software è stato reso pienamente compatibile con OS X 10.9 (e Windows 8.1) con una patch gratuita uscita poco dopo il rilascio, e richiede OS X 10.7.5 come dotazione minima in un Mac con processore Intel. Le richieste minime parlano di 2 GB di spazio su disco e 2 GB di RAM, dotazione del tutto soddisfatta dalla totalità dei Mac degli ultimi anni. Dal punto di vista commerciale Quark invece resta fedele alla politica dell'acquisto, rifiutando la strada già intrapresa del tutto da Adobe e, in parte, da Microsoft, dell'abbonamento sul cloud. Il software rimane in vendita con sconti per chi possiede una delle versioni precedenti.

Potenza grafica

L'altra grande novità riguarda l'adozione di un nuovo motore grafico, Xenon Graphics Engine, sviluppato per adattarsi al meglio alle architetture dei chip grafici moderni, proponendo un rendering in tempo reale dei file TIFF, PSD e PDF a qualsiasi risoluzione, ottimizzati per il grado di ingrandimento effettuato dall'utente. In questo modo, chi opera nel layout non dovrà più preoccuparsi di stabilire le regole della resa delle immagini, dato che XPress calcola costantemente, in automatico, quello che è il bilanciamento ottimale tra potenza richiesta e risultato proposto: prove alla mano, la resa delle immagini è decisamente miglio-

Il confronto tra un documento aperto nella versione 9 (con la massima qualità delle immagini attivata) e nella versione 10 con qualità standard; moltissimi dettagli spariscono nella vecchia versione ma appaiono nitidi in quella nuova

re rispetto a quanto era possibile ottenere con la vecchia versione 9 selezionando la massima qualità.
L'ottimizzazione in ambito Mac continua anche con il (doveroso) supporto ai nuovi schermi Retina e il pieno supporto alla modalità full screen: molte icone, oltre alla forma e alla disposizione delle palette, sono state riviste anche nei colori, adottando schemi ad altro contrasto per ottimizzare il riconoscimento visivo in tutte le situazioni: utile per chi lavora in ufficio ma anche per gli utenti che si trovano a dover operare con il portatile in condizioni non proprio ottimali.
La gestione delle palette adesso è (finalmente) più automatizzata, gli ancoraggi funzionano con guide in sovrimpressione in modo che creare e adattare il proprio spazio di lavoro sia davvero una questione di pochi attimi. La possibilità di personalizzazione degli spazi di lavoro è molto più completa rispetto a quanto si poteva fare con la versione 9.
È stata migliorata, e di molto, la vecchia palette PSD, ora rinominata Controllo immagine avanzato, che consente di gestire documenti TIFF e PSD sin nei più piccoli dettagli direttamente all'interno del software di Quark. Similmente a quanto succede in Photoshop, all'interno della palette sono presenti le aree Livelli, Canali e Percorsi (per i tracciati vettoriali), che permettono di mostrare o nascondere ogni singolo elemento e, solo in Livelli, anche di intercettare e modificare i diversi metodi di fusione. Purtroppo il pannello è ancora legato ai livelli fisici e non gestisce i gruppi di livelli, tuttavia è già un ottimo passo in avanti che determina un forte guadagno in termini di flessibilità, dato che è possibile in questo modo importare un solo file esterno e utilizzarlo, in modi diversi, svariate volte.

La nuova interfaccia presenta moltissime migliorie, ad esempio diversi pannelli sono ora integrati nella palette delle misure, anche se le scorciatoie sono rimaste le stesse

Velocità e praticità

La cura nell'esportazione dei PDF adesso è più alta ed è possibile creare file vettoriali con trasparenze native, che mantengono i metodi di fusione tra gli oggetti e garantiscono anche una più alta editabilità in fase di postproduzione e prestampa. Sempre per favorire questa fase è stata introdotta la capacità di generare i diffusi QR Code, che permettono a chi stampa di inserire elementi pseudo interattivi e dedicati al mercato mobile, dato che le App per catturare e interpretare questi codici sono molte e perlopiù gratuite, sia per iOS sia su Android. La palette QR Code Creator permette di inserire una stringa di testo come un link, oppure una serie di campi preconfezionati che possono diventare una

vCard, ottimi anche in un sito web. Utility di questo tipo ne esistono diverse, ma l'integrazione all'interno di un impaginatore ne aumenta senza dubbio l'utilità, dato che il risultato è un oggetto vettoriale e non dipende da risorse esterne.

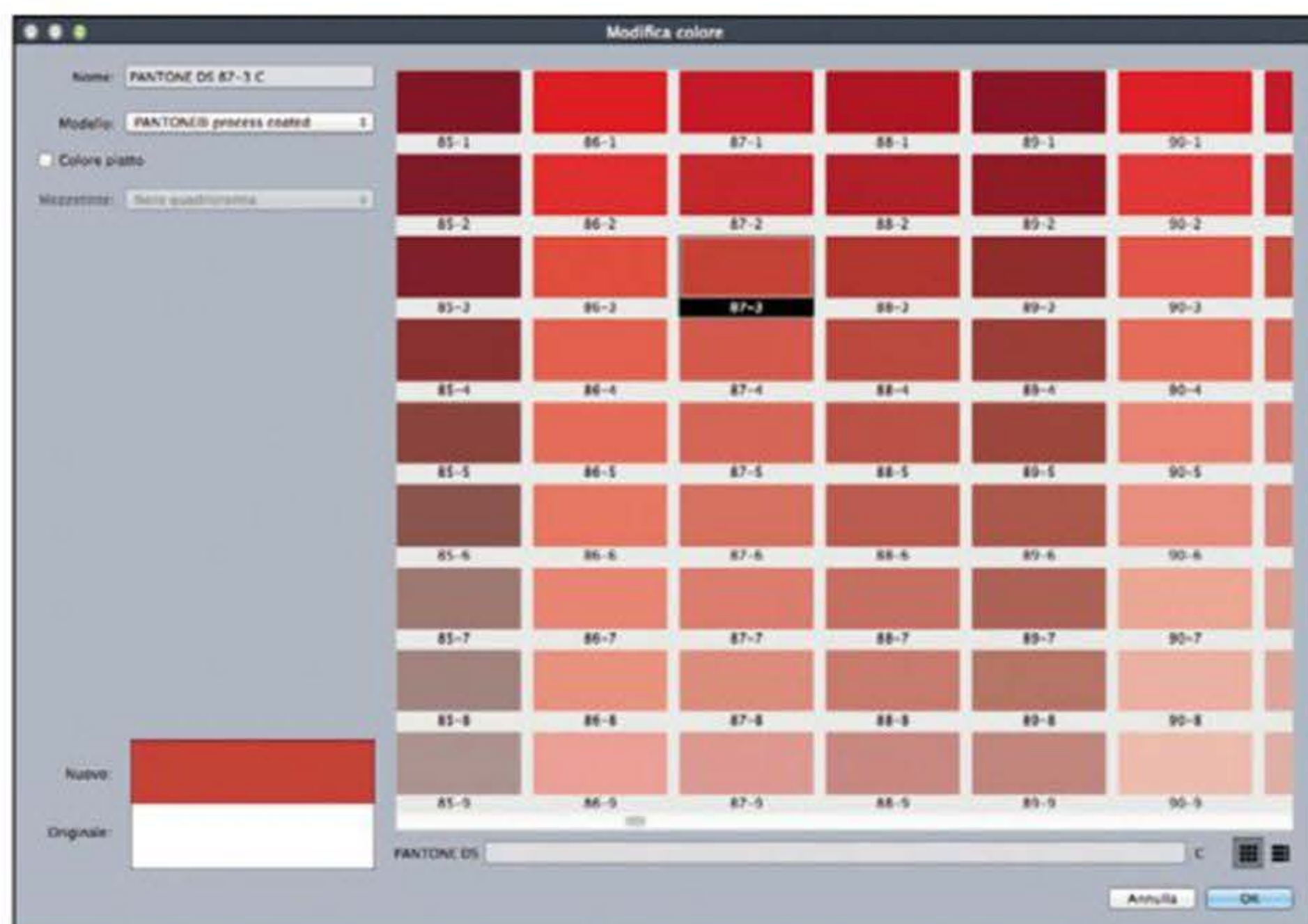
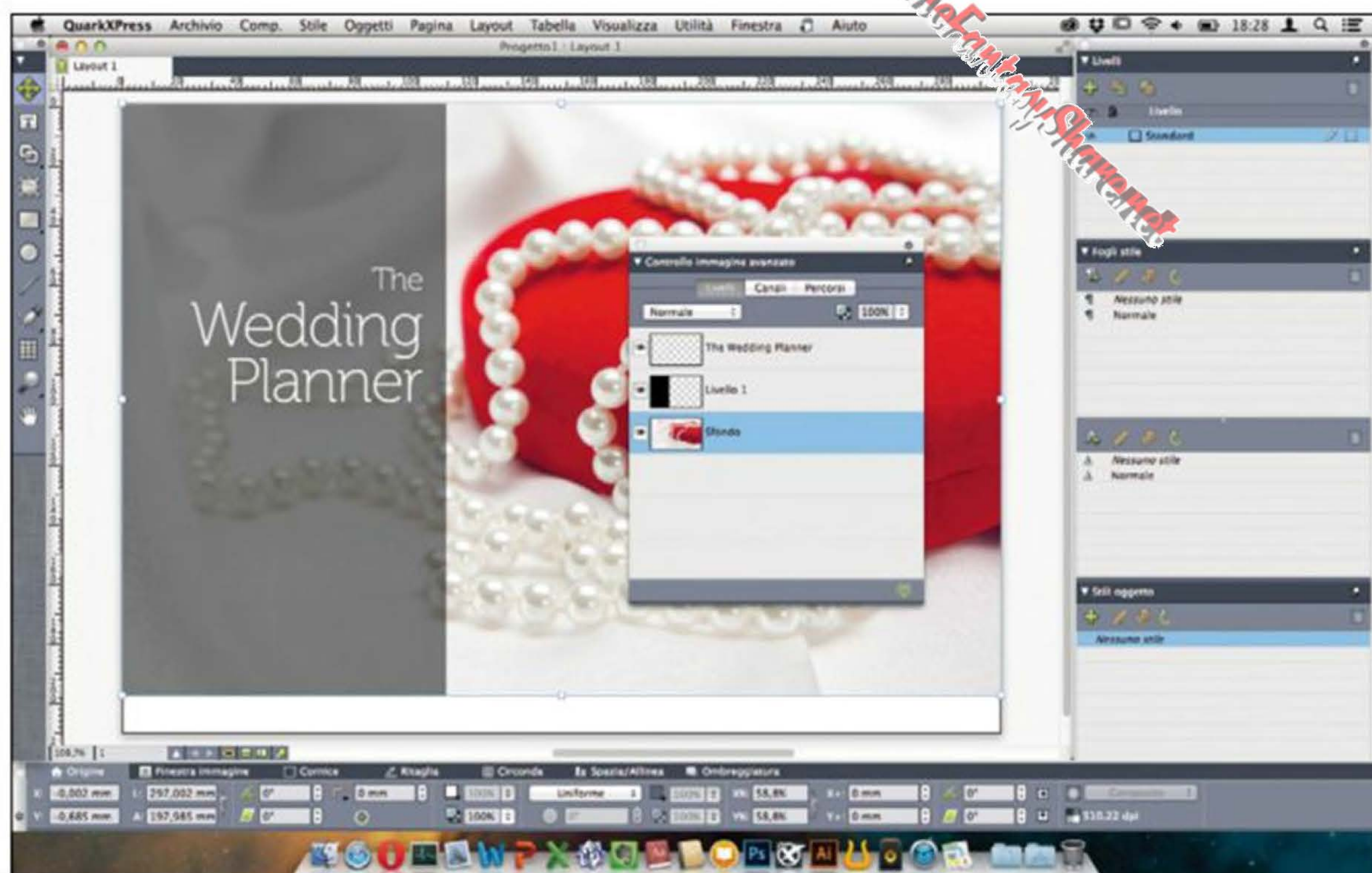
Del tutto rinnovata sembra invece la capacità di importazione diretta del contenuto dei documenti Word: la gestione degli attuali formati .docx e .xlsx era già stata sperimentata nella versione 9, ma con la versione 10 arriva la possibilità di importare, oltre al testo comprensivo di stili (e con corrispondenza nelle opzioni di formattazione come colore, font e dimensione), anche le immagini e i link ipertestuali. La funzione è molto complessa ed è impossibile qui stilare un report esatto sulla sua fedeltà, data l'altissima varietà di tipologie di documenti Word realizzabili con Office per Mac o per Windows, tuttavia la funzione promette un gran bel risparmio di tempo per quanti debbano semplicemente gestire dei documenti da stampare in fretta e necessitino di un controllo accurato sulla stampa che Word non possiede, mentre per Quark è cosa ovvia. Facendo qualche test abbiamo riscontrato una forte fedeltà nel controllo della formattazione del testo e nelle automazioni dei link ipertestuali, che sono mantenuti e inseriti in automatico nella palette omonima. Sono importate correttamente tutte le immagini ancorate al testo, mentre quelle slegate dal flusso sono ignorate: le immagini sono incorporate nel documento e non seguono alcuna risorsa esterna.

La palette HTML5 che regola l'interattività di AppStudio, la sezione di XPress per creare App per iPad e Android

Le novità minori, ma solo di nome, vertono su aspetti specifici dell'applicativo: è stata rivista la finestra di stampa, che adesso presenta un'anteprima in tempo reale dell'impaginato, pagina per pagina, sfruttando anche in questo caso il nuovo Xenon Graphics Engine per ottenere una anteprima quanto più fedele possibile. La palette per la scelta dei colori adesso è ridimensionabile a piacimento, anche a pieno schermo, con i quadrati dei colori che si adeguano dinamicamente alla dimensione selezionata dall'utente.

Per la prima volta è stato migliorato sensibilmente il controllo sui Livelli, adesso gestibili anche in pagina mastro, il che consente finalmente di poter operare a piena potenza anche nella delicata fase della creazione delle gabbie. I livelli sono sensibili anche al comando Copia e Incolla, con abilitata di default l'opzione che incolla sempre sul livello originale (l'opzione è disattivabile dal menu contestuale del pannello alla voce Incolla ricorda Layer): in caso il livello originale non esista, XPress provvede a crearlo ad hoc prima di incollare.

Anche XPress 10, infine, supporta pienamente le pubblicazioni digitali per i formati ePub e Kindle (sparisce così il supporto al formato Biblio, rivelatosi una strada non proficua), dove non ci sono novità di rilievo, e soprattutto per la creazione di App editoriali, che Quark gestisce attraver-

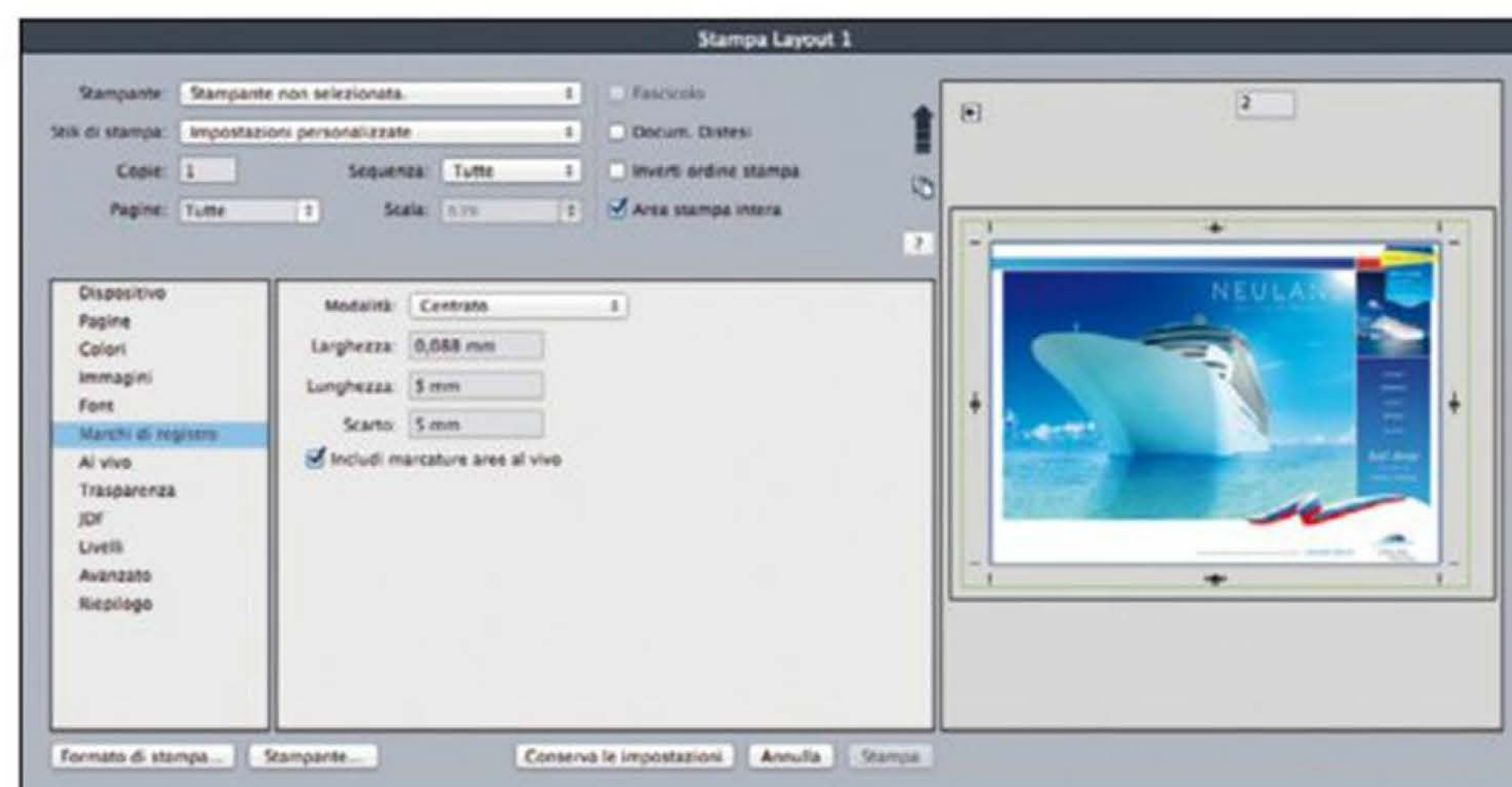
Il pannello di selezione dei colori è utilizzabile anche a tutto schermo, con i campioni che si adattano dinamicamente alla grandezza della palette

so il proprio servizio App Studio. Abbandonata la partnership con Aquafadas (il cui supporto continua nella versione 9), XPress si concentra appieno su App Studio introducendo un nuovo effetto di transizione tra le pagine, una rotazione molto suggestiva, ma già presente nel plug-in per InDesign. Contestualmente al rilascio di XPress 10, anche il portale App Studio ha ricevuto alcuni cambiamenti ed è stata rilasciata una nuova versione del plug-in per InDesign, anche se in questo caso si tratta solamente di un passo per la compatibilità con la versione CC più che dell'introduzione di nuove funzioni.

Un nuovo inizio

Nel provare questa nuova versione del software, ciò che emerge più di tutto è la volontà del team di sviluppo di creare un ambiente di lavoro nuovo ed efficace, talvolta anche introducendo piccole novità che mirano a diventare uno standard per le versioni future. Lo sforzo effettuato nella riscrittura del codice è stato mastodontico ma è inevitabile che porti solo buoni frutti nel medio e lungo termine, perché da adesso in poi XPress potrà beneficiare di tutte le potenzialità software di OS X. Ciononostante, è impossibile non sottolineare che la distanza con InDesign in termini di utenza è notevole, anche se le prospettive dei nuovi mercati, tra tutti soprattutto quello legato al Digital Publishing, potrebbero di nuovo rimettere le carte in gioco, come è successo una decina di anni fa. Dal punto di vista dell'utente, la presenza di un secondo, valido, concorrente sul mercato è una buona notizia, perché come di solito succede, la concorrenza tende a generare qualità e ad abbassare i prezzi. Il mercato, come sempre, deciderà, anche se in questa fase conteranno non solo le potenzialità e i prezzi, ma anche, e molto, i servizi a corredo, nei quali App Studio gioca un ruolo determinante.

—Ettore della Pira

Il pannello Controllo immagine avanzato permette di operare sui livelli, sui canali e sui metodi di fusione delle immagini collegate, tutto dall'interno di XPress

La funzione di importazione diretta di Word è molto potente: gestisce perfettamente testo (con stili) e anche le immagini

Il nuovo motore grafico Xenon funziona anche nel rendering all'interno della finestra di stampa, che adesso mostra l'anteprima pagina per pagina

AAAAA

info
Blue Microphones
www.bluemic.com
€ 249,00

+ qualità di registrazione; compatibile sia con Mac sia con i dispositivi iOS, con cavi inclusi e senza bisogno di driver

– alcuni elementi non all'altezza della qualità costruttiva complessiva; la manopola del livello offre pochi step di regolazione; risoluzione limitata a 16 bit/44,1 kHz; prezzo impegnativo

Microfono digitale USB a condensatore di Blue Microphones, compatibile sia con Mac sia con iPhone e iPad

Spark Digital

Lo Spark Digital di Blue Microphones è un microfono USB da studio a condensatore che offre la possibilità di connessione al Mac e all'iPad o iPhone. All'interno della (non piccola) confezione troviamo infatti due cavi di collegamento: uno USB e l'altro con il connettore Dock a 30 pin. Nell'esemplare da noi ricevuto e provato era presente il cavo Dock a 30 pin, ma dallo scorso dicembre Blue Microphones ha reso disponibile la versione con cavo Lightning in dotazione: l'azienda aveva anche annunciato un programma di spedizione gratuita del cavo Lightning per gli utenti che avevano acquistato questo microfono dopo la data del primo agosto 2013, ma al momento di chiudere questo articolo non avevamo notizie precise sulla effettiva disponibilità in Italia di questa offerta. Conviene consultare il sito del produttore per informazioni aggiornate. Nella scatola troviamo poi una sacca morbida per il trasporto che riprende le tonalità cromatiche del microfono e che offre anche una tasca per i cavi. Inoltre, lo Spark Digital è fornito di un supporto da tavolo che presenta un aspetto atipico, legato a delle specifiche funzionalità. Il supporto al quale va fissato il microfono è infatti sospeso mediante una corda elastica che ha la funzione di isolare il microfono stesso dalle vibrazioni o altri rumori che potrebbero risonare sulle basse frequenze. Il supporto consente anche di regolare l'inclinazione, ruotando all'interno dello stand. Il tutto ha un aspetto originale e particolare, a nostro avviso gradevole e affascinante. Materiali e finiture ci sono parse di buon livello, tranne per alcuni particolari che non ci sono sembrati all'altezza del resto.

La porta di connessione si trova nella parte inferiore del microfono: per prima cosa abbiamo collegato lo Spark Digital al Mac. Il cavo è a "Y": da un lato lo si collega al microfono, dall'altro si sdoppia in due: da una parte c'è il connettore USB (o Dock a 30 pin oppure Lightning, nella versione del cavo per dispositivi iOS), dall'altra una presa jack da 3,5 mm alla quale è possibile collegare una cuffia per monitorare la voce in tempo reale e senza latenza, poiché a monte delle elaborazioni del software di registrazione. Se si attiva il monitoraggio nel software che si usa per la registrazione, si ascolta comunque anche l'audio da quest'ultimo: lo Spark Digital agisce anche da dispositivo di uscita. Una volta collegato il microfono, una luce frontale si accende a indicare lo stato di funzionamento: inutile quasi specificare che essa, in un primo momento e di default, è di colore blu, ovviamente un leit motiv della casa. Avviato GarageBand sul Mac, l'applicazione ha riconosciuto subito il Blue Microphones Spark Digital, che è completamente plug&play su OS X e iOS, e non ha bisogno di alcun driver.

Lo Spark Digital dispone di un unico controllo hardware per regolare varie opzioni: si tratta di una piccola manopola rotativa, a step e a rotazione continua, che agisce anche da pulsante e che si trova sul frontale, in basso. Questa piccola manopola è uno degli elementi che ci hanno dato l'impressione di non essere all'altezza della qualità costruttiva generale, con il suo feeling un po' "plasticoso" che non regala una sensazione di irrevocabile fluidità e robustezza. Inoltre, gli step di incremento e decremento del livello sono a nostro avviso troppo distanziati e ciò non agevola la regolazione di fino del volume e del gain: si sente a volte il bisogno di una regolazione senza scatti o almeno di un ventaglio più ampio di posizioni intermedie.

Questa manopola di controllo, mediante pressioni e rotazione, consente di effettuare le varie regolazioni: il livello di volume della cuffia, il gain del microfono e il mute. La spia luminosa offre un feedback visivo della modalità operativa attivata, cambiando colore o lampeggiando. Inoltre, una fila di quattro led posti im-

mediatamente sopra la manopola di controllo agisce da indicatore di livello, ma non c'è la classica suddivisione in segnale verde, arancione e rosso per il clipping.

La voce è protagonista

Lo Spark Digital dispone di un ulteriore controllo, posto sul retro e denominato Focus. Quando è attivata la modalità Focus, spiega il produttore, viene alterato il comportamento standard della capsula del microfono, in relazione alla risposta in frequenza, in modo che la curva sia focalizzata di più sulle frequenze medie e alte. La modalità normale (quindi con il Focus off) offre invece una maggiore sensibilità alle frequenze basse. Blue Microphones spiega che non si tratta di semplici filtri passa-alto e passa-basso sul circuito d'uscita del segnale: il focus agisce invece direttamente sulla capsula del microfono, per evitare le colorazioni o il degrado della qualità che dei filtri potrebbero introdurre. La differenza è facilmente percepibile e in effetti la modalità Focus può aiutare a ottenere una registrazione della voce più chiara, che porta maggiormente in evidenza dettagli e sfumature, ma facendo perdere un po' di corpo e calore. Come sempre, conviene sperimentare e trovare la configurazione che meglio risponde alle proprie esigenze e al gusto. Ci è sembrato che il Focus mode introducesse una maggiore sensibilità a interferenze e rumori di massa.

In generale la qualità audio dello Spark Digital è eccellente, e fa percepire il "DNA da studio" della casa produttrice. La capsula e lo stadio di preamplificazione sono derivati dal microfono analogico Spark e i componenti elettronici discreti in classe A, come appunto lo Spark originale, e i circuiti di A/D particolarmente curati, che consentono di fornire al software Mac o iOS un segnale già digitale e quindi di non delegare la delicata fase di conversione all'hardware del computer o del device, non ottimizzati per la migliore fedeltà, consentono di mantenere uno standard qualitativo alto anche in questo prodotto rivolto al digitale. Non ci troviamo al cospetto di un gadget da iDevice, ma di un microfono che "fa sul serio" (così come il prezzo, purtroppo). La registrazione della voce risulta corposa, densa di sfumature e ricca di dettagli, con un buon effetto di realismo e presenza. C'è quasi a volte un calore analogico, in qualche modo sorprendente in un prodotto completamente votato al dominio digitale, e pur senza scomodare l'alta risoluzione, in quanto lo Spark Digital registra nella normale qualità CD Audio, 16 bit/44,1 kHz.

Lo Spark Digital adotta una figura polare cardioide, dunque con sensibilità alla ripresa frontale e adatto alla registrazione di una sorgente sonora posta di fronte. Naturalmente il primo utilizzo che viene in mente per il microfono di Blue Microphones è quello della registrazione della voce in ambito musicale, ma non è l'unico. Per inciso, un accessorio proposto da Blue Microphones e utile in un tale contesto è il Pop, un filtro antipop, come suggerisce esplicitamente il nome, da posizionare di fronte al microfono per attenuare le consonanti plosive. Dovrebbe essere disponibile anche un supporto per asta microfonica, ma non siamo riusciti a individuarlo nel catalogo del produttore e del distributore. Anche per questi accessori e per la loro eventuale disponibilità nel nostro Paese consigliamo di consultare il sito del produttore. Naturalmente lo Spark Digital può essere utilizzato per registrare anche strumenti acustici, e nel manuale vengono forniti dei consigli utili per ottenere registrazioni migliori con varie tipologie di strumenti. Un altro campo possibile di utilizzo è quello del podcasting e della registrazione vocale applicata al video.

Per quanto riguarda l'utilizzo con iOS, anche qui il funzionamento è liscio come l'olio. Basta collegare l'apposito cavo (anch'esso a "Y", per la possibilità di collegare la cuffia) e lanciare un'App per la registrazione, e il nostro studio vocale portatile è pronto all'incisione. Per il trasporto c'è anche la borsetta morbida in dotazione ma comunque, per quanto possa essere compatto, non siamo al cospetto di un microfonino ultraportatile per telefonare con lo smartphone, che non ci si accorge nemmeno di averlo addosso, ma pur sempre di un oggetto la cui presenza nello zaino si sente. In ogni caso, è già notevole di per sé, in generale, l'opportunità di avere in uno zainetto uno studio di registrazione (nell'iPad) comprensivo di microfono a condensatore.

—Mirko Roccia

info
ZVOX Audio
www.zvoxaudio.com
distribuito da
Sounders
www.sounders.it
€ 329,00

+ qualità del suono; cabinet in legno; display che si spegne automaticamente; funzione learn da altri telecomandi

– design essenziale, ma forse un po' anonimo; non aperto alle nuove tecnologie; niente presa HDMI e pre out per il subwoofer

Una soundbar compatta, che può essere collocata anche sotto la Tv, dotata di sistema virtual surround

SoundBase 320

Zvox è un'azienda americana specializzata nella produzione di soundbar e formata da un team composto da veterani del mercato audio-video, che hanno alle spalle una lunga esperienza e collaborazioni con importanti realtà del settore. L'intenzione di Zvox è di proporre sistemi audio ben suonanti ma semplici da installare e utilizzare, all'insegna di: "un cabinet, un cavo di collegamento, manuale da una pagina".

A nostro avviso, un sistema all-in-one a singolo cabinet non può competere con un buon impianto surround multicanale con componenti separati e ben assortiti. L'effetto non può essere lo stesso. Ma gli impianti multicanali presentano degli svantaggi: oltre ai costi, ci sono gli ingombri, spesso la difficoltà di piazzare in un ambiente domestico tutti quei diffusori, l'installazione, il cablaggio (in parte risolvibile con soluzioni wireless), la configurazione per la resa ottimale dell'impianto, e così via. Ciò spiega quindi l'innegabile attrattiva che sistemi compatti, semplici e lineari come le soundbar possano esercitare agli occhi di tanti utenti.

Chi non fosse propenso a percorrere la strada dell'impianto multicanale, ma allo stesso tempo non si sente soddisfatto dal suono del proprio televisore, può effettivamente trovare una valida alternativa in una soundbar, come "upgrade", potenziamento dell'audio integrato del televisore. In fondo è la stessa azienda, correttamente, a dichiarare sul proprio sito che nessun sistema virtual surround, incluso quello Zvox, può offrire gli stessi effetti surround di un buon sistema 5.1. Ma migliorare l'audio del televisore si può, e la differenza può essere notevole.

La linea SoundBase di Zvox si compone di cinque diversi modelli: SoundBase 220, SoundBase 320, SoundBase 420, SoundBase 555 e SoundBase 580. Tutte le versioni possono essere posizionate direttamente sotto il televisore: ogni modello è indicato per televisori di determinate dimensioni. Ad esempio il modello da noi provato, il SoundBase 320, è il secondo partendo dal più piccolo ed è consigliato dal produttore in abbinamento a televisori dai 27" ai 42" e per ambienti di 30 mq.

Il SoundBase 320 è dunque compatto: misura circa 60 cm in larghezza ed è alto poco meno di 9 cm. Rispetto ad altre soluzioni di questo tipo, che adottano un design più sottile, la soundbar Zvox si sviluppa però in profondità in maniera un po' più significativa, per circa 29 cm, ciò potrebbe limitare la flessibilità di posizionamento. Il design è abbastanza semplice e non presenta particolari spunti di originalità. Né troviamo aperture alle più recenti tecnologie di riproduzione domestica: non ci sono funzioni wireless Bluetooth o di rete, per lo streaming audio senza cavi. Come connettività, sul retro sono presenti due ingressi digitali (uno ottico e l'altro coassiale) e due coppie di input analogici stereo RCA. Sul pannello frontale è presente un comodo input stereo da 3,5 mm, per collegamenti "volanti" ad esempio di un player multimediale o di uno smartphone. È dunque assente la connessione HDMI.

Il SoundBase 320 non supporta la codifica Dolby o DTS, per cui, in caso di collegamento digitale, la sorgente dovrà essere configurata per inviare un semplice segnale PCM. La tipologia più semplice e con molta probabilità più comune di installazione della soundbar è di lasciare immu-

tati tutti i collegamenti al Tv e di collegare l'uscita audio del televisore al SoundBase 320.
Si potrebbe notare l'assenza di un pre out, che sarebbe utile nel caso si desiderasse potenziare i bassi con un subwoofer. C'è da dire che al suo interno il SoundBase 320 è dotato di un subwoofer da 5.25", orientato vero il basso e coadiuvato da un'apertura sul retro del cabinet. Nelle nostre prove, in un ambiente domestico di dimensioni contenute, non abbiamo sentito troppo la mancanza di un subwoofer esterno: immaginiamo che la resa e la percezione possano variare a seconda dell'ambiente e della disposizione del diffusore, oltre che ovviamente dei gusti personali. Certo, l'estensione non è delle più ampie e non ci si può aspettare bassi che scuotono le pareti.
Gli altri altoparlanti montati all'interno del SoundBase 320 sono tre full-range da 2"; la potenza del sistema, prodotta da un'amplificazione in classe D, è di 40 watt. Il cabinet dello Zvox è realizzato in legno MDF (Medium Density Fiberboard), scelta non comune per apparecchi di questo tipo e che presenta il vantaggio di garantire migliori prestazioni audio.
In dotazione sono forniti tre cavi: minijack da 3,5 mm, RCA e digitale ottico. Naturalmente in dotazione c'è il telecomando, ma lo Zvox può "imparare" a rispondere a un altro telecomando, grazie a una funzione "learn" dei controlli di volume su e giù, mute e accensione/spegnimento. Tale funzione copre quindi solo pochi comandi, che sono però quelli più sfruttati nell'utilizzo quotidiano: questa opzione si rivela quindi molto utile nel limitare il proliferare di telecomandi sul nostro divano. Sul telecomando Zvox sono poi presenti controlli aggiuntivi quali l'equalizzazione di bassi e alti o per altre funzioni su cui ci soffermiamo a breve. Anche sul pannello frontale del diffusore troviamo alcuni tasti, per la precisione il mute, i controlli del volume e il selettore della sorgente d'ingresso. La percezione qualitativa del telecomando e del pannello dei controlli è inferiore a quella del diffusore. Un'altra piccola ma apprezzabile finezza è che il display a quattro caratteri alfa-numerici, posizionato dietro la griglia che protegge gli altoparlanti, offre un feedback visivo ai nostri comandi e dopo pochi secondi si spegne automaticamente, in modo da non lasciare lucette accese che possano disturbarci nella visione.

Si alza il sipario

Il SoundBase 320 dispone di alcune funzioni di elaborazione del segnale audio, che possono essere attivate o selezionate mediante il telecomando Zvox. La funzione Dialog Emphasis dona enfasi, e dunque una maggiore presenza, alla voce, ai dialoghi. La funzione di Output Leveling reagisce invece a sbalzi di volume (ad esempio degli spot commerciali), riportandoli a un livello più basso.
La funzione PhaseCue II Virtual Surround Sound è, infine, un sistema proprietario di processamento del segnale audio che agisce sulla fase allo scopo di far sembrare al nostro orecchio che i suoni provengano da varie direzioni. È da tenere ben presente che il surround virtuale non ha nulla a che vedere con l'eventuale traccia multicanale del programma audio: è solo una simulazione, dovuta a un'elaborazione del semplice audio stereo, di una maggiore spazialità del suono. L'effettivo impatto del Virtual Surround dipende dal segnale di partenza e nelle nostre prove l'effetto non è stato particolarmente significativo.
A nostro avviso il vero punto di forza dello Zvox SoundBase 320 è nella qualità audio di base, a prescindere dal Virtual Surround che può essere considerato come un'opzione in più. Il suono è equilibrato, energico e corposo, senza risultare troppo aggressivo; gli estremi di banda non ci sono sembrati eccessivamente presenti, come avviene in alcuni impianti che magari stupiscono a un primo ascolto ma alla lunga stancano. In un ambiente proporzionato alla potenza e alle dimensioni del SoundBase 320 anche la pressione sonora ci è sembrata soddisfacente.
Non abbiamo trovato degli extra tecnologici, quali prese dock o funzioni wireless, né un design avveniristico e originale, nel SoundBase 320, ma utili opzioni che semplificano l'uso quotidiano e un suono che, pur non avendo l'ambizione di competere con impianti hi-fi e home theatre a componenti separati e di livello più alto, rappresenta un buon upgrade all'audio integrato del televisore e può rendere più coinvolgenti ed emozionanti le nostre serate in compagnia della Tv.

—Mirko Roccia

Sistema audio a barra Philips, con supporto Bluetooth, subwoofer e altoparlanti surround wireless

Fidelio HTL9100

info
Philips
www.philips.it
€ 806,99

altoparlanti surround removibili e subwoofer, entrambi wireless; supporto Bluetooth; design discreto e gradevole; varietà di connessioni

non è possibile regolare separatamente i livelli degli altoparlanti separati; funzioni di network player assenti; non offre display e controlli sull'unità; non costa poco

Abbiamo già parlato su queste pagine di come i diffusori a barra siano riusciti a guadagnarsi una certa popolarità, per la facilità di installazione, utilizzo e inserimento in ambiente, rispetto a impianti multicanali con cinque e più diffusori posizionati in vari punti della stanza. Abbiamo avuto anche modo di esprimere il nostro parere riguardo al fatto che una soundbar non possa raggiungere le stesse prestazioni sonore e lo stesso effetto di un buon impianto a componenti separati, ma che comunque possa rappresentare un compromesso accettabile per chi desidera qualcosa in più rispetto agli altoparlanti integrati nel televisore, ma non intende seguire la strada dell'impianto hi-fi o home theatre. Il modello HTL9100 presenta alcune interessanti peculiarità. Innanzitutto, grazie al supporto Bluetooth, è possibile effettuare lo streaming wireless di brani musicali da uno smartphone, un tablet o qualsiasi altro dispositivo compatibile. Poi è incorporato il decodificatore Dolby Digital 5.1 e DTS Digital Surround. Infine, forse la caratteristica che più caratterizza il sistema, l'HTL9100 è dotato di due altoparlanti wireless che sono alloggiati alle estremità della barra ma che possono essere separati e posizionati dietro al punto d'ascolto per agire da veri e propri canali posteriori surround. La soundbar si sviluppa abbastanza in larghezza; le misure, tratte dalle specifiche, sono: 1.035 x 70 x 156 mm. In dotazione è presente anche il subwoofer, che misura 200 x 510 x 200 mm, quindi si sviluppa principalmente in altezza. Il subwoofer si collega all'unità principale in modalità senza fili, molto comodo: ci sarà solo bisogno, naturalmente, di alimentarlo con il proprio cavo da una presa elettrica. L'associazione tra unità principale e subwoofer, così come con gli altoparlanti wireless, è automatica, ma può essere effettuata anche manualmente: nel nostro caso la configurazione è stata rapida e priva di problemi. I due altoparlanti wireless surround, quando sono agganciati all'unità principale, ricaricano la batteria integrata.

Per il collegamento alle sorgenti audio abbiamo diverse opzioni: il Philips HTL9100 dispone di due input HDMI IN, un ingresso digitale ottico e uno coassiale, un AUX IN analogico con connettori RCA e un altro ingresso audio analogico con mini-jack da 3,5 mm; c'è poi un HDMI OUT ARC (Audio Return Channel) per l'eventuale collegamento a un televisore compatibile. Nessun cavo di connessione è fornito in dotazione. Non è presente la possibilità di connessione alla rete locale, quindi la soundbar non può agire da network media player, ad esempio AirPlay o UPnP.

Al centro sull'unità principale troviamo il tasto d'accensione e una fila di otto led che fungono da indicatori per varie informazioni: ingresso selezionato, volume (solo quando si regola il livello), associazione wireless e altre. In dotazione c'è un telecomando per controllare le varie funzioni del sistema. La modalità di monitoraggio mediante le piccole spie luminose è un po' criptica e a volte si sente la mancanza di un vero e proprio display; inoltre, non c'è un controllo del volume sull'unità.

La soundbar Philips HTL9100 può essere montata a parete oppure appoggiata su un mobile: la cosa interessante è che un sensore di orientamento rileva se la barra è posizionata in orizzontale o verticale, e fa in modo che la riproduzione audio sia ottimizzata in base alla collocazione, aumentando ancora di più la flessibilità di installazione in ambiente.

Suoni in libertà

Per quanto abbiamo potuto constatare, non è possibile regolare indipendentemente i livelli dell'unità principale e del subwoofer, così come degli altoparlanti wireless quando sono separati dalla barra, cosa che avremmo trovato invece utile; il telecomando consente però di regolare gli alti e i bassi.

Come driver, l'unità principale monta due woofer da 63,5 mm (2,5") e due tweeter da 25,4 mm (1"); gli altoparlanti surround hanno un driver full range da 63,5 mm (2,5"); il sub ha un woofer da 165 mm (6,5") diretto verso il basso e il condotto bass reflex con apertura sul pannello posteriore. Il sistema, grazie anche all'ausilio del subwoofer (sul cui posizionamento conviene seguire le indicazioni della guida rapida all'installazione), non è avaro di bassi, nei limiti ovviamente di estensione e potenza di un impianto di questo tipo. Aldilà dei dati di targa, ci è sembrato di dover alzare un bel po' il volume per ottenere una pressione sonora di un certo impatto; comunque, nel nostro tranquillo ambiente domestico di dimensioni contenute, la potenza era più che sufficiente per un ascolto coinvolgente; a seconda dei gusti e dell'ambiente si potrebbe desiderare un po' di energia in più.

Il Philips HTL9100 offre il virtual surround, per dare un maggiore senso di spazialità al semplice materiale audio stereo, e un'opzione di volume automatico, per mantenere quanto più costante possibile il volume. La modalità notte, che diminuisce i suoni troppo alti, è disponibile solo nel caso di colonne sonore Dolby Digital, spiega la documentazione. Difficile da definire l'entità dell'efficacia di tali elaborazioni. Infine c'è una funzione di audio sync con la quale è possibile regolare un ritardo audio nel caso le immagini e il sonoro non fossero sincronizzati.

C'è da segnalare che ogni modifica ai controlli di elaborazione del segnale sonoro determina una momentanea e breve interruzione dell'audio e ciò avviene anche quando si regolano semplicemente gli alti e i bassi. Il virtual surround non ha avuto, nelle nostre prove, un grande effetto con gli altoparlanti wireless attaccati all'unità centrale. Il vero potenziale del sistema emerge tutto, a nostro avviso, quando si posizionano in modalità surround gli altoparlanti wireless. Questi sono forniti di un led che, anch'esso, serve a segnalare diverse informazioni, ad esempio lo stato di connessione, quando sono in carica o il livello della batteria. Dopo un certo periodo gli altoparlanti vanno in stand-by, ma sul retro è presente anche un tasto per riaccenderli.

È davvero comodo poter ottenere un effetto surround semplicemente staccando i due altoparlanti wireless compatti e disponendoli sul retro del punto d'ascolto senza aver bisogno di alcun cavo, pur rimanendo alcune limitazioni di una barra rispetto agli impianti multicanale. Come per il subwoofer, a volte abbiamo sentito la mancanza della possibilità di regolare il volume degli altoparlanti wireless indipendentemente dall'unità principale: in ambienti in cui il loro posizionamento è un po' obbligato e non sono collocati alla necessaria distanza, possono diventare un po' invadenti. Per ottenere i risultati ottimali varrà la pena fare qualche prova di posizionamento, sia con il sub sia con i surround.

La personalità sonora del Fidelio HTL9100 ci è sembrata tutt'altro che timida o sommessa: non si tira indietro sui bassi e sugli alti e segue in maniera agile e dettagliata ogni azione riprodotta nella traccia audio, restituendo quell'effetto da "cinema in casa" che rende più divertente la visione di un film. A nostro avviso è più adatto appunto per colonne sonore che per l'ascolto fedele di musica, in cui manca un po' di naturalezza.

Una volta finito il film, o periodicamente prima che la batteria si scarichi, basterà ricordarsi di riagganciare i surround all'unità principale, per la ricarica. In più, gli altoparlanti wireless possono essere tranquillamente lasciati agganciati quando, ad esempio, non serve un audio surround o quando mandiamo in riproduzione una playlist dal nostro smartphone anche in questo caso in modalità wireless, via Bluetooth.

—Mirko Roccia

info
Pioneer
www.pioneer.it
€ 60,39

+ presentazione esuberante e ricca di bassi; elevato isolamento acustico

– poco adatta a un utilizzo universale, sia dal punto di vista sonoro sia funzionale

Modello di cuffia dinamica chiusa, progettata principalmente per musica da discoteca

Pioneer SE-MJ721-T

Ancor prima di essere spacchettata questa SE-MJ721-T di Pioneer dichiara esplicitamente la propria vocazione: dalla confezione in plastica trasparente è infatti ben leggibile l'etichetta che recita: "for club music lovers".

caratteristiche tecniche	
tipo di cuffia	dinamica chiusa
risposta in frequenza	6 – 28.000 Hz
impedenza	32 Ω
massima potenza d'ingresso	1000 mW
sensibilità	104 dB
driver	40 mm
connettore	spinotto da 3,5 mm placcato oro, con cavo da 1,2 m
peso	156 g (senza cavo)

Partiamo dalle caratteristiche: le SE-MJ721 sono cuffie dinamiche completamente chiuse. Montano driver da 40 mm e offrono una risposta in frequenza, dichiarata dal produttore, compresa tra 6 Hz e 28.000 Hz. Questo modello non offre un microfono e un controller integrato per la gestione dei brani e delle chiamate con uno smartphone, né sistemi DSP o cancellazione del rumore d'ambiente: è nient'altro che una "semplice" cuffia, dedita esclusivamente alla riproduzione della musica. Il connettore è uno spinotto mini-jack da 3,5 mm placcato in oro e posto all'estremità di un sottile cavo non estraibile e non molto lungo. Le cuffie SE-MJ721 sono disponibili in diverse varianti: il modello da noi provato è quello marrone e bianco, oltre a questo ne esistono nei colori nero, bianco, rosso e nero; tutti presentano dei dettagli rossi all'interno.

L'archetto in plastica, non imbottito, è regolabile con un meccanismo a scatti e i supporti dei padiglioni possono ruotare leggermente.

Naturalmente se si parla di club music la prima cosa che viene in mente è l'incedere incessante delle battute della cassa su ogni quarto. E i bassi. La nostra libreria, a essere sinceri, non è che sia così popolata di musica da club. Abbiamo allora lanciato in riproduzione l'album Hesitation Marks dei Nine Inch Nails e siamo stati trascinati nel ritmo avvolgente e adrenalinico di Copy Of A; su Came Back Haunted la nostra scatola cranica è stata letteralmente invasa e permeata dai bassi! La cassa e i suoni sintetizzati più profondi diventano protagonisti, impressione confermata dall'attacco di Find My Way.

Le cuffie SE-MJ721 offrono una notevole presenza sui bassi e una presentazione energica, coinvolgente. Sembrano anche abbastanza facili da pilotare. Non si comportano male nemmeno con altri tipi di musica, ma per i nostri gusti non raggiungono la raffinatezza e la trasparenza di cuffie più pregiate, anche perché l'esuberanza dei bassi può andare a "sporcare" i dettagli più delicati, soprattutto nei generi acustici. È quindi centrata l'indicazione del produttore riguardo al genere di musica per cui sono più adatte, si esprimono al meglio con musica elettronica e da discoteca.

L'isolamento acustico è elevato, sia dall'esterno sia verso l'esterno. La comodità indosso è soggettiva: la cuffia ci è sembrata comoda per la sua leggerezza, anche se l'archetto ci stringeva un po' sugli orecchi e avremmo preferito che i padiglioni (che si appoggiavano sui nostri orecchi più che circondarli) fossero stati un po' più morbidi; il loro materiale sintetico tendeva inoltre un po' a scaldare.

Se volete rivivere l'emozione di una serata da discoteca in un ascolto personale, le Pioneer SE-MJ721 possono ricreare il sound da club o da dance floor in qualunque circostanza.

—Mirko Roccia

AAAAA

info
olloclip
www.olloclip.com
distribuito da
Nital
www.Nital.it
€ 64,90

molto semplice da usare; buona costruzione; versatile

non è compatibile con più versioni di iPhone

Aggiuntivo ottico che trasforma l'obiettivo standard della fotocamera dell'iPhone in un grandangolare, un fisheye o un macro: qualità costruttiva di spicco, costo in proporzione

olloclip 3-in-1

La fotografia con iPhone è un fenomeno consolidato che per alcuni "iPhoneografi" si scontra con la versatilità inevitabilmente limitata dell'obiettivo di cui è dotato lo smartphone di Apple. Ecco perché c'è un mercato abbastanza fiorente di accessori ottici per i dispositivi iOS, di cui fa parte anche l'oggetto della nostra prova: un gruppo di lenti aggiuntive da montare sull'iPhone grazie a una staffa a incastro che va a coprire l'angolo del Melafonino dove è posizionata la fotocamera.
Noi abbiamo testato l'olloclip tradizionale 3-in-1 – ne esistono anche altre versioni – che è composto da due piccoli blocchi di lenti che sporgono dalla staffa centrale. Il blocco più voluminoso è un fisheye che ampia l'angolo di visuale dell'obiettivo dell'iPhone sino a 180 gradi, con il classico effetto "occhio di pesce". Il blocco più piccolo ha una doppia funzione: è un grandangolare che amplia l'angolo di visuale sino a circa il doppio di quello tradizionale, quindi meno del fisheye e senza effetti di distorsione; svitando la parte frontale si elimina la lente anteriore e quella restante costituisce un obiettivo macro 10X che permette di fotografare oggetti a distanza molto più ravvicinata del normale.

Come si usa

Per usare il primo o il secondo dei due blocchi di lenti basta posizionare opportunamente la staffa e mettere quello che si preferisce davanti alla fotocamera dell'iPhone. L'olloclip resta attaccato al case dell'iPhone per attrito con una stabilità discreta e comunque sufficiente negli usi normali, ma se pensate di usare l'iPhone come action-cam ci vuole un minimo di attenzione in più. Tra l'altro, questo meccanismo è molto semplice ma richiede di acquistare l'olloclip specifico per il proprio iPhone: la staffa sagomata per iPhone 5, ad esempio, non va bene per gli iPhone 4 e quella per il modello 5s non è adatta per il 5c.
Nel complesso la costruzione dell'olloclip è buona, adatta a un oggetto che si deve togliere e mettere con frequenza dall'iPhone. Ci è parsa in particolare ben costruita anche la lente grandangolare-macro, che rappresenta il componente più delicato perché va svitata e riavvitata: la filettatura è abbastanza precisa, anche se il passo è piccolo e quindi ci vuole un po' di cura quando si riavvitano i componenti. Il corpo dei blocchi lente è in alluminio anodizzato e questo garantisce longevità al prodotto.
L'uso dell'olloclip è banale: posizionata la lente davanti all'obiettivo dell'iPhone, l'effetto sull'angolo di visuale appare immediatamente in qualsiasi App fotografica si stia usando. La lente macro richiede che ci posizioniamo davvero vicini (circa un centimetro e mezzo) all'oggetto da fotografare altrimenti tutto appare sfuocato, ma questo è intrinseco nel funzionamento di qualsiasi obiettivo da macro-fotografia. La resa ci è parsa sempre buona e questo depone a favore della qualità delle lenti utilizzate.
La qualità costruttiva e la dotazione degli accessori (due copri-obiettivi e una piccola borsa in microfibra che serve anche a pulire le lenti) giustificano il prezzo, che però impone di chiedersi, prima di un eventuale acquisto, per quanto si terrà ancora il proprio iPhone: quando si cambierà modello ci sarà il rischio di dire addio anche all'olloclip e dato il suo costo è meglio pensarci prima.

—Giuseppe M. Ravano

AAAAA

info
Taptanium
www.taptanium.com
gratis

+ audio di alta qualità; rilassante

– singoli brani un po' costosi

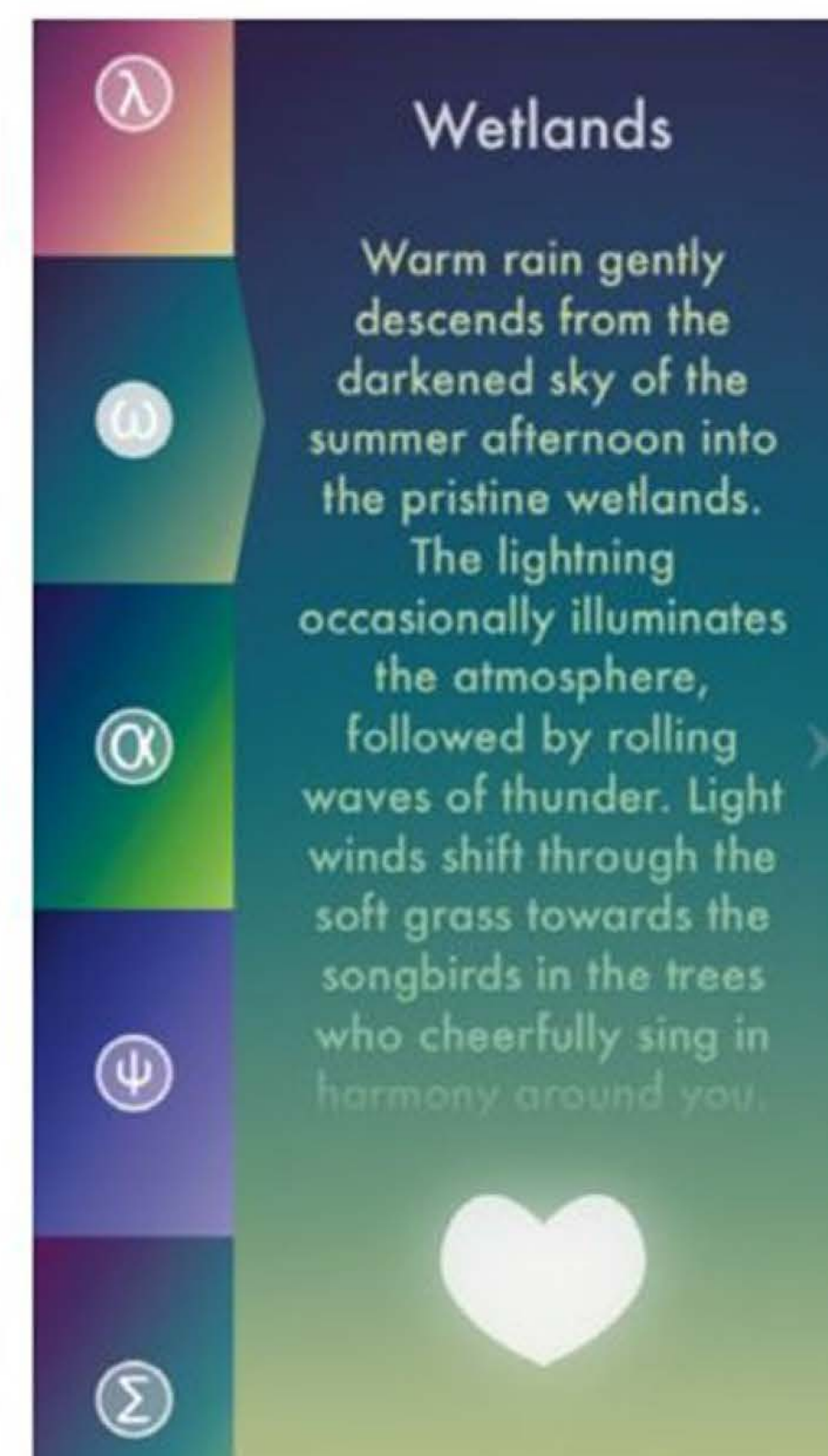
Simula i rumori ambientali di diversi temporali per farci rilassare, grazie all'audio 3D e alla collaborazione con il "cercatore di suoni" Gordon Hempton

Thunderspace 2

Ci sono varie applicazioni, tanto per OS X quanto per iOS, che utilizzano rumori ambientali per aiutare la nostra concentrazione oppure per farci rilassare. Lo schema è sempre lo stesso: si usa una "colonna sonora" registrata dal vivo e la si ripete in loop con qualche elemento pseudocasuale. In Taptanium hanno deciso di fare un passo in più e hanno avviato una collaborazione con Gordon Hempton, meglio noto come "the sound tracker": da una trentina d'anni va in giro per il mondo a registrare i suoni della natura che non sono stati ancora contaminati da quelli dell'uomo e per questa sua attività collabora con nomi che vanno da Microsoft al National Geographic e a Discovery Channel. Il frutto di questa collaborazione è Thundespace 2, un'App che promette di farci astrarre dal nostro ambiente sonoro grazie ai suoni della pioggia e dei temporali e che, prevedibilmente, ha il suo punto di forza nella qualità audio.

Come funziona

Thunderspace 2 si basa su una serie di registrazioni effettuate dal vivo con microfoni stereo e studiate per una resa stereoscopica, quindi l'App va usata con le cuffie – vanno bene anche gli EarBud standard degli iPhone – in modo che la separazione dei canali faccia effettivamente arrivare all'orecchio destro e a quello sinistro i suoni come li avrebbero ricevuti se fossimo stati presenti nel luogo della registrazione. Thunderspace 2 funziona anche con dei diffusori o addirittura con il piccolo altoparlante dell'iPhone, ma l'effetto è completamente diverso. Taptanium spiega che tutte le registrazioni di base sono lunghe una ventina di minuti – di solito sono molti meno – e questo contribuisce al realismo delle sensazioni. Per una maggiore immersività l'App è studiata per simulare anche i lampi di un temporale: basta premere l'icona del fulmine e posizionare l'iPhone con il display verso il basso: ogni tanto il flash della fotocamera lampeggerà per darci la sensazione luminosa del lampo. L'effetto, anche senza lampi simulati, è notevole e dopo qualche secondo di ascolto la nostra mente è davvero convinta di essere in un temporale.

L'interfaccia di Thunderspace 2 è in stile Taptanium, quindi minimale. La schermata principale mostra solo un pulsante di avvio/pausa, un timer che interrompe il suono dopo un certo lasso di tempo (per default 90 minuti) e serve quando usiamo l'App per addormentarci, la citata icona che simboleggia un lampo. Facendo scorrere il display verso destra appare la schermata per la selezione della traccia audio. Le prime due (Roof Garden e Waterscape) sono incluse nell'App gratuita, le altre (al momento Ocean Shore, Dream Quest, Desert, Wetlands, Rainforest, Moonlit, Angels e Wood Frogs) sono scaricabili a pagamento una per una o in blocco. Ogni traccia ha una sua descrizione evocativa. "Tirando" il display verso il basso appare una sezione con sei opzioni aggiuntive di cui solo una (Wind) è poco chiara: serve ad attivare l'icona per il comando di eventuali ventilatori Belkin controllabili in Wi-Fi, in modo che oltre a simulare i lampi Thunderspace 2 possa simulare anche folate di vento.

—Claudio Pico

Wetlands

Warm rain gently descends from the darkened sky of the summer afternoon into the pristine wetlands. The lightning occasionally illuminates the atmosphere, followed by rolling waves of thunder. Light winds shift through the soft grass towards the songbirds in the trees who cheerfully sing in harmony around you.

01:28:39

info
LibreOffice
it.libreoffice.org
gratis

+ ricca di opzioni; molto efficace

– interfaccia un po' spartana

Anche la suite office open source si dota del suo telecomando per controllare le presentazioni: molte le funzioni disponibili ma solo per chi usa Impress almeno 4.2

Impress Remote

Le applicazioni di tipo "office" per il mondo Mac non si esauriscono con iWork di Apple e l'immancabile Office di Microsoft: molti, per ragioni di principio ma non solo, preferiscono adottare uno dei due eredi del principale progetto open source in quest'ambito: OpenOffice.org, che attualmente fa capo a Oracle, e LibreOffice, che si mantiene ancora indipendente. Il punto debole di questi applicativi è ancora una certa distanza dallo stile grafico e dalla ricchezza di funzioni e componenti dei concorrenti proprietari, ma di recente in questo LibreOffice ha fatto un passo avanti èe ora il suo modulo per le presentazioni Impress può, come già Keynote, essere comandato a distanza con l'App per iPhone Impress Remote.

Controllo completo

Una volta installata Impress Remote sul proprio iPhone, bisogna connettere quest'ultimo alla stessa rete Wi-Fi a cui è collegato il Mac che sta eseguendo Impress. In assenza di una wireless LAN autonoma si può usare anche un hotspot creato direttamente dall'iPhone. Nelle nostre prove l'App ha sempre individuato senza problemi il Mac con Impress, l'unico requisito da rispettare è che si usi LibreOffice nella versione 4.2 (la più recente al momento) e che l'opzione per il controllo remoto sia attivata. In caso di problemi a individuare il Mac si può aggirare il rilevamento automatico e inserire direttamente il suo indirizzo IP. Quando iOS e OS X si "parlano", sull'iPhone appare un codice numerico che va inserito in Impress con il comando Slide Show > Impress Remote e a questo punto il collegamento è stabilito. Sul display dell'iPhone si mostra una prima schermata di controllo. Se non ci sono slideshow in corso essa indica il titolo della presentazione attiva e presenta un pulsante per avviare lo slideshow, altrimenti ci troviamo subito in modalità presentazione. Qui lo schermo è diviso in due parti: in alto una miniatura della diapositiva corrente con a fianco, più piccola, quella della slide seguente; in basso le note relative alla diapositiva corrente. Immediatamente più in basso ci sono i pulsanti per passare alla slide successiva o precedente e l'icona Pointer. Toccandola, la diapositiva corrente passa in primo piano e noi possiamo evidenziare i suoi elementi con un dito: sullo schermo del Mac un puntatore laser simulato seguirà i movimenti che il nostro dito fa sul display dell'iPhone. Come finezza, il puntatore viene mostrato un po' sfalsato verso il basso rispetto agli elementi che tocchiamo sul display: se passiamo il dito su una parola, cioè, il puntatore si muove sotto quella parola per facilitarne la lettura. Nella parte alta dello schermo ci sono due icone, una a forma di ingranaggio e una che ricorda un elenco. La prima richiama un piccolo menu che permette di interrompere o riavviare la presentazione e di passare a uno schermo nero. La seconda fa apparire una sezione in cui abbiamo le miniature di tutte le slide, per passare direttamente a una di esse, un cronometro per controllare la durata della presentazione e un conto alla rovescia impostabile a piacere (di default è a dieci minuti).

—Claudio Pico

Una calcolatrice in cui gli amanti dei modelli professionali di una volta troveranno tutte le funzioni a cui erano abituati, ma con una grafica davvero iOS 7

Totals

info
Marco Paneghel
www.totalsmath.com
€ 1,79

+ molto efficace; design leggero; ricca di funzioni

– funzionamento a volte non immediato

Per iOS non mancano le App che mirano a sostituire la calcolatrice standard offrendo molte più funzioni di calcolo, quasi sempre però si scontrano con il problema che più opzioni si presentano, più l'interfaccia diventa affollata e complessa da utilizzare. In Totals il problema è stato brillantemente risolto con uno studio molto attento dell'usabilità e con l'adozione di uno stile grafico che porta all'estremo i dettami di iOS 7. Aver fatto sparire ad esempio tutto quello che deve ricordare i pulsanti ha permesso di sfruttare meglio lo spazio sul display, mentre una gestione intelligente degli swipe ha consentito di richiamare più opzioni con semplicità. Ma procediamo con ordine.

Semplice e non

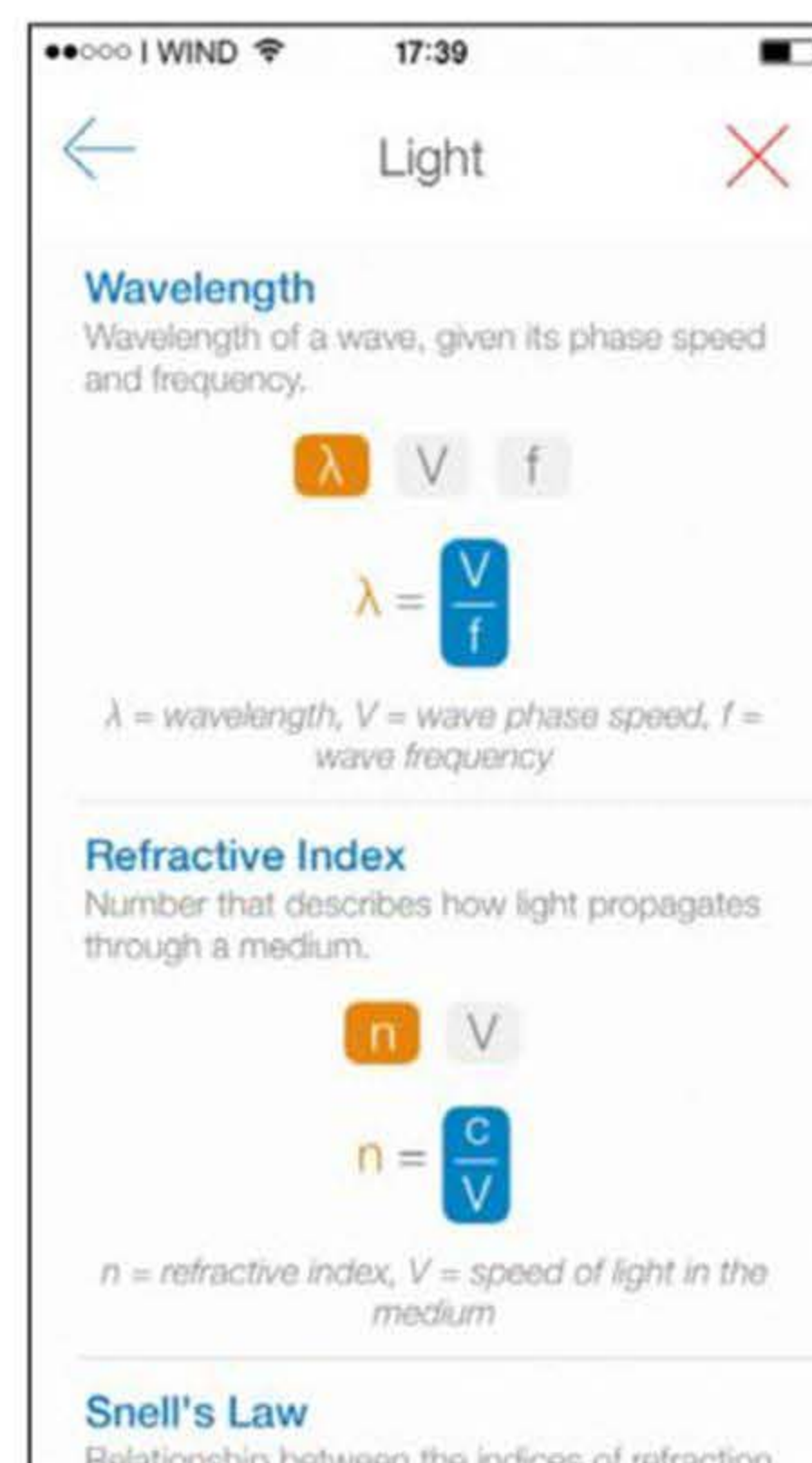
L'interfaccia iniziale di Totals è definita Simple ed equivale grosso modo a quella della calcolatrice standard di iOS. Si notano però subito alcuni dettagli, innanzitutto il fatto che man mano che si inseriscono dei calcoli questi non scompaiono ma si mantengono direttamente sopra il risultato e sono sempre modificabili: basta toccare uno qualsiasi degli operandi per evidenziarlo in blu e quindi sostituirlo con un nuovo valore, usando il tasto di cancellazione e inserendo le nuove cifre. Questo funzionamento alla "editor di espressioni" di Totals vale per tutte le sue modalità di funzionamento e deve essere tenuto presente perché implica un comportamento diverso rispetto a una calcolatrice tradizionale. Totals esegue i calcoli che digitiamo come se fossero appunto espressioni che man mano si completano e non calcoli distinti eseguiti in sequenza come nella calcolatrice standard di iOS. Per fare un esempio, digitando "6+2" e poi "x 9" non abbiamo come risultato 72 (cioè 8 x 9) ma 24 (cioè 6 + 18) perché come sappiamo l'operazione di moltiplicazione 2 x 9 ha precedenza sulla somma 6 + 2. Una calcolatrice standard farebbe invece prima la somma e dopo la moltiplicazione, che è stata digitata successivamente. Possiamo essere indotti in errore perché dopo aver scritto "6+2" Totals mostra già 8 sulla riga del risultato.

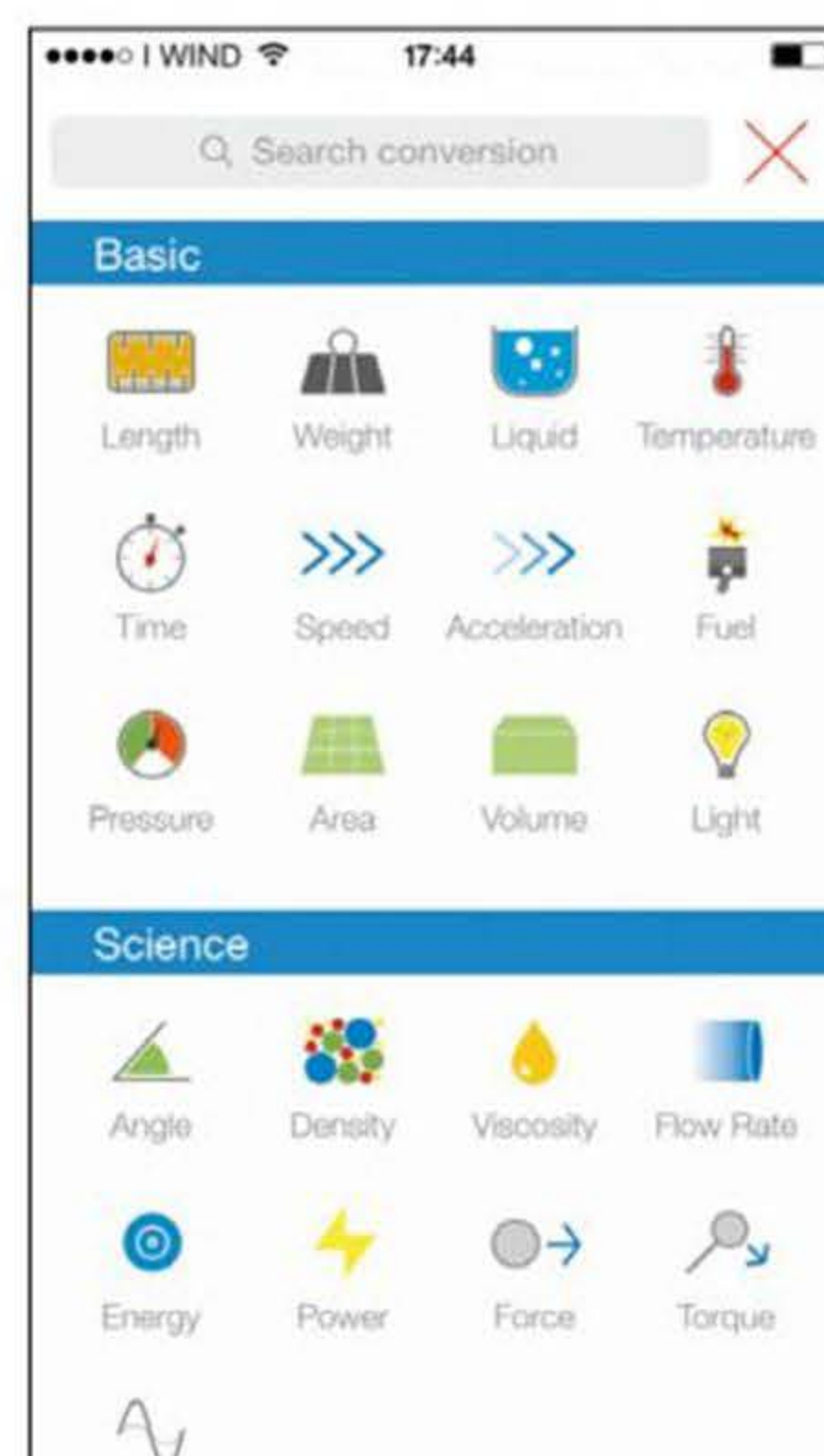
Proprio la riga del risultato è solo apparentemente semplice e in realtà nasconde molte altre possibilità di Totals. L'unica evidente è l'icona a forma di mirino sulla sinistra: toccandola questa diventa verde e si attiva il Precision Mode, che mostra tutti i decimali visualizzabili per il risultato invece dei due standard. Trascinando la riga del risultato verso sinistra appaiono poi tre icone: la X in campo rosso cancella la riga, il simbolo di condivisione in campo verde condivide il risultato con varie opzioni, ma soprattutto il circolo in campo blu passa il risultato alle funzioni di conversione di Totals, di cui tratteremo più avanti.

Nella parte più bassa del display appare una indicazione della presenza delle altre due tastiere-modalità di Totals. Facendo scorrere con il dito la tastiera verso sinistra si passa prima alla modalità Scientific e poi a quella Programmer, ovviamente con l'operazione inversa – uno scorrimento a destra – si torna alla Scientific e poi alla Simple. La transizione tra le modalità ci sembra ben fatta dal punto di vista sia grafico sia funzionale. I tasti numerici e degli operatori principali restano quasi tutti fissi ma si aggiungono su di essi mol-

te funzioni secondarie (sono quelle in color arancione), che possono essere visualizzate abbastanza chiaramente proprio perché lo spazio a schermo è stato ottimizzato. Le funzioni secondarie non si attivano con tasti modificatori, come accade in molte App che simulano il comportamento delle calcolatrici scientifiche: bisogna tenere premuto per un istante il tasto e appariranno ingrandite, poi si deve spostare il dito nella direzione della funzione voluta, ossia in diagonale verso l'alto a destra o a sinistra. All'inizio sembra un po' strano, ci si fa rapidamente l'abitudine e la selezione è sempre efficace. In modalità Scientific l'App mostra tutte le principali operazioni di elevamento a potenza, sommatoria, prodotto, fattoriale, logaritmi e di trigonometria. L'impostazione da editor di formule permette di definire espressioni anche molto complesse e, come appena accennato, anche quelle che richiedono un indice variabile come le sommatorie. La modalità Programmer è dedicata invece a chi deve eseguire calcoli con gli operatori booleani e con numeri non solo in base 10 ma anche 2 o 16. A questo scopo e per completezza, la riga del risultato diventa più alta e mostra i suoi valori sia in decimale sia, immediatamente sotto, in binario e in esadecimale. Questo tra l'altro permette di fare conversioni al volo tra i tre sistemi. Oltre agli operatori booleani di base abbiamo anche le operazioni di bit shifting in entrambe le direzioni.

Non solo calcolo

In modalità Simple e Scientific campeggia, in alto nella sezione dei risultati, un ben evidente pulsante blu "f". Toccandolo si accede a una collezione di 23 classi di funzioni che spaziano dalla geometria alla finanza e dalla fisica alla fotografia. Complessivamente le funzioni a disposizione sono circa duecento e per ciascuna è possibile avere le forme esplicitate per tutte le variabili fondamentali: ad esempio, la formula relativa alla forza di attrazione elettrica in base alle cariche e alla loro distanza può essere esplicitata anche per il calcolo di una carica o della distanza, in base agli altri parametri. Basta toccare la formula in sé e questa viene copiata nella calcolatrice, poi toccando le diverse variabili in gioco – come accennato prima – le si sostituisce con i valori del nostro caso specifico. Man mano che lo facciamo vediamo "formarsi" il risultato finale. Spostando la riga del risultato verso sinistra e toccando l'icona in campo blu si passa il valore presente nella riga alla parte di conversione di Totals. Anche in questo caso c'è abbondanza di opzioni, con 23 ambiti di conversione tra lunghezza, peso, accelerazione, volume, densità, energia, potenza, coppia, viscosità e molto altro. Si seleziona la classe di conversione e appaiono due elenchi a scorrimento in cui scegliere l'unità di misura di partenza, che sarà applicata alla cifra presente nella riga del risultato, e quella finale della conversione.

Tirando le somme, Totals ci è parsa un'applicazione molto ben congegnata che riesce a essere allo stesso tempo completa e non sovrabbondante, merito soprattutto di un buono studio dell'interfaccia. Il suo limite sta semmai nel fatto che all'inizio non sempre è immediato capire cosa si debba fare, motivo per cui è utile recarsi sul sito dello sviluppatore e leggere la documentazione dell'App.

—Claudio Pico

100 App iOS da non perdere

Cento applicazioni per iPhone, iPad e iPod touch che rappresentano il meglio del mondo iOS per lavorare, tenersi informati, giocare, divertirsi, disegnare, comporre musica, condividere le proprie passioni e comunicare con gli altri. Per personalizzare ancora di più un dispositivo iOS a misura dei nostri gusti e delle nostre necessità

—Francesco Pignatelli

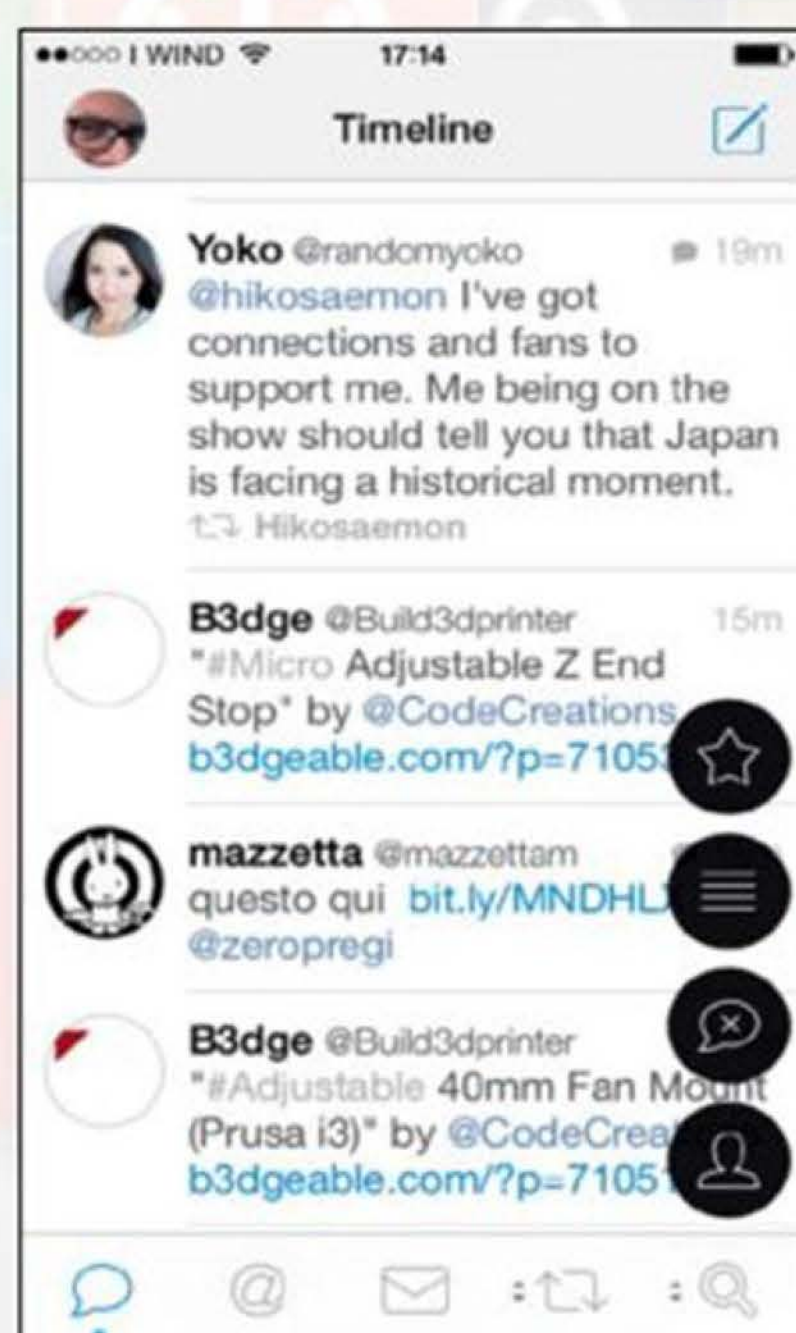
Quali App iOS vorremmo essere sicuri di avere sul nostro iPhone o iPad se a un certo punto ci impedissero di scaricarne altre? Quali consideriamo davvero indispensabili quando siamo in giro per lavoro, a casa per rilassarci, in viaggio per una vacanza? Ognuno di noi darebbe forse una risposta diversa, perché un iPhone, un iPod touch o un iPad sono ormai oggetti personali, che man mano adattiamo alle nostre esigenze e ai nostri gusti e che dopo qualche tempo sono "nostri", dotati di tutto quello che serve a noi e magari è poco interessante per gli altri.

È però anche vero che ci sono molti punti in comune fra chi usa i dispositivi iOS e in particolare fra chi lo fa anche per lavoro: alcuni problemi (grandi e piccoli) sono quotidianamente affrontati da diversi tipi di utilizzatori, alcune App nel tempo hanno messo d'accordo un po' tutti diventando il punto di riferimento nella loro specifica categoria, per quanto di nicchia od originale essa sia.

In queste pagine abbiamo voluto raccogliere cento applicazioni iOS che secondo noi sono strumenti molto validi, se non indispensabili, per lavorare (ma anche divertirsi) con un dispositivo iOS. È una specie di fotografia di quanto di buono offra oggi l'App Store, una istantanea che valeva la pena fare per due motivi: da un lato l'aggiornamento di iOS alla versione 7 ha spinto molte software house a lanciare nuove versioni delle loro App, dall'altro il numero di applicazioni dello Store è oggi

talmente elevato che diventa difficile orientarvisi in maniera efficace cercando di capire rapidamente cosa è valido e cosa non lo è.
Chi ha un iPhone o un iPad da poco tempo trova quindi in queste pagine un vademecum condensato del meglio del panorama iOS (sempre secondo il nostro opinabile punto di vista, dato che abbiamo voluto fare una rassegna e non certo un catalogo esaustivo per categorie). Con queste premesse gli utenti iOS di vecchia data (anche non tanto) troveranno in queste pagine diverse App che già conoscono, per il semplice fatto che continuano a essere dei benchmark sin dal loro lancio e noi abbiamo voluto evitare di segnalare il nuovo per il solo gusto della novità e a spese dell'utilità. Altre App sono invece effettivamente nuove e mostrano alcune strade più innovative che stanno toccando il mondo iOS e non solo, come in primo luogo la tendenza a spostare sempre più sulle "nuvole" del cloud sia la conservazione dei dati sia l'esecuzione dei servizi veri e propri. O la tendenza allo streaming musicale al posto delle "vecchie" librerie in locale di iTunes.
Le applicazioni sono descritte in maniera sintetica e puntando solo sui loro elementi di spicco in quanto a opzioni disponibili e logica di funzionamento. I dati strettamente più tecnici (compatibilità con release diverse di iOS, versioni specifiche per iPad o iPhone...) e il prezzo li abbiamo lasciati alla consultazione diretta dell'App Store.

client ufficiale
Facebook

Tanto la consultazione di Facebook da un normale Mac sta diventando difficile per i molti elementi che affollano la versione "completa" del social network di Mark Zuckerberg, tanto il client per dispositivi mobili riesce invece a farci concentrare su ciò che conta davvero: il flusso delle nostre Notizie. Nelle ultime versioni del client lo scorrimento dei contenuti è buono e il passaggio da una sezione all'altra dell'App è sempre fluido, tranne semmai sui dispositivi iOS più datati. L'App comprende le sezioni più importanti di Facebook, inclusa tutta la parte dedicata alla messaggistica con tanto di chat (comunque disabilitabile). L'estetica è piacevolmente minimalista e si adatta bene a iOS 7. Nonostante sull'App Store fioriscano i client alternativi, questo ci sembra ancora il migliore per Facebook. Ricordate che alcune opzioni non si regolano direttamente dall'App ma da Impostazioni, nella sezione dedicata ai social network.

client alternativo
Tweetbot 3

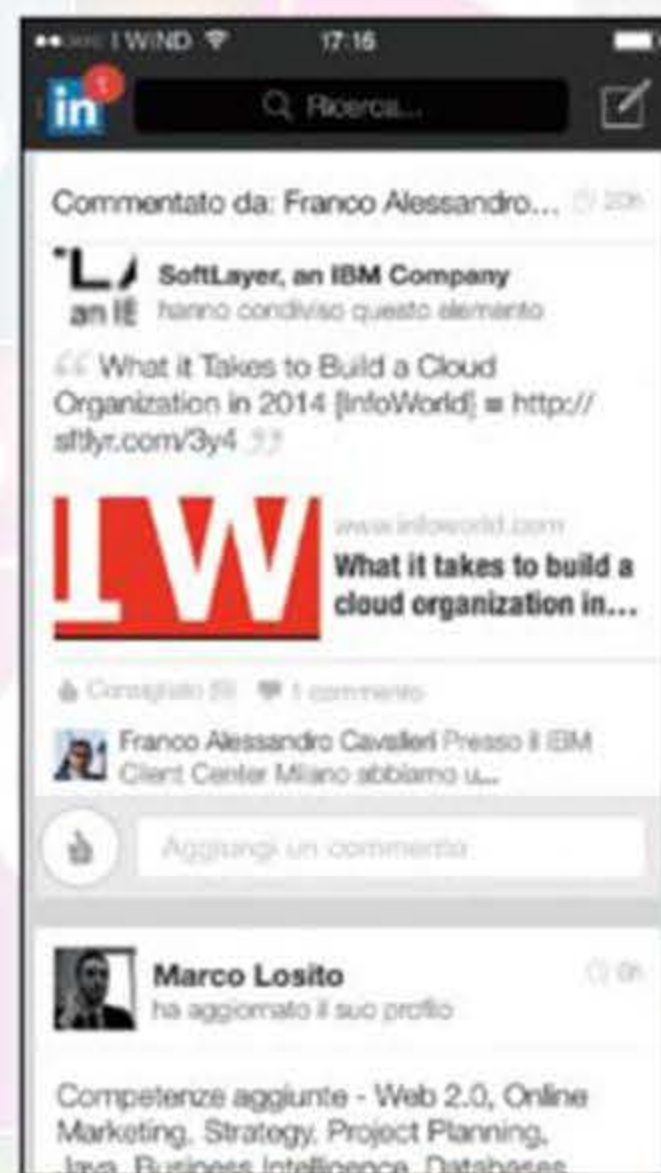
Non è che in Twitter abbiano fatto un brutto lavoro con il loro client ufficiale (comunque da avere, non si sa mai) ma con un occhio più attento ai dettagli si ottengono risultati più originali. Questa è un po' la logica che è sempre stata dietro Tweetbot, il client alternativo di riferimento per chi usa Twitter su iOS. La nuova versione 3 è stata studiata esplicitamente per iOS 7 e ne riprende i dettami stilistici. Tra i dettagli da segnalare ci sono la visualizzazione integrata delle immagini provenienti da Instagram e non solo da Twitter (c'è anche una modalità di visualizzazione delle sole immagini), il supporto di diverse gesture multitouch e la possibilità di personalizzare due delle cinque sezioni dell'App. Timeline, menzioni e messaggi diretti sono opzioni fisse, a scelta abbiamo retweet, filtri, ricerche, liste, impostazioni account e favoriti. Tweetbot è a pagamento, ma sono soldi ben spesi se si usa Twitter intensamente.

client ufficiale
Instagram

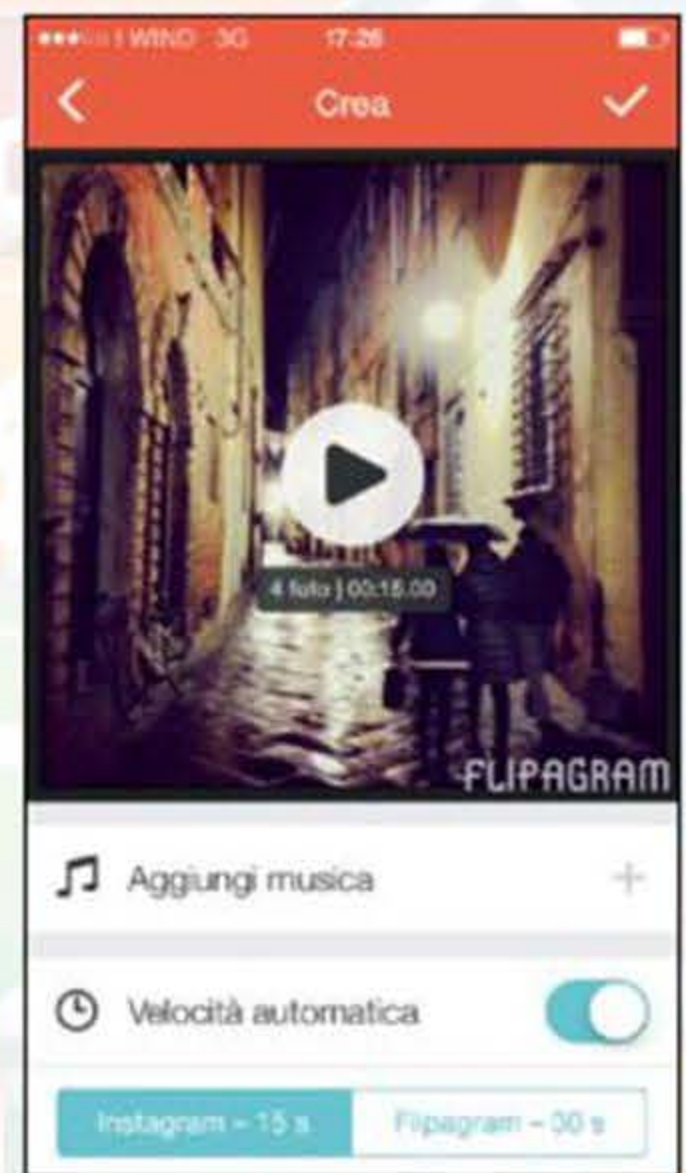
Non ci sono dubbi: Instagram è il social network a maggior crescita e quello che, in prospettiva, andrà a confrontarsi con Facebook (che non a caso ha pensato bene di acquisirlo). Il motivo è semplice: milioni di persone amano fotografare con il proprio smartphone, un social network basato su questo è stato l'uovo di Colombo (insieme alla scelta del formato solo quadrato per le foto). Il client migliore per Instagram è quello ufficiale e di rivali significativi in effetti non ce ne sono, il che comunque non ha fatto dormire gli sviluppatori. L'impostazione del client resta quella tradizionale, ma nel tempo è stata migliorata la semplicità d'uso, sono aumentati gli effetti disponibili ed è stato aggiunto il supporto per brevi (15 secondi al massimo) video. L'ultima novità è Instagram Direct: la possibilità di mostrare determinate foto solo a una cerchia ristretta dei nostri follower. L'usabilità è molto buona, con le informazioni ben strutturate.

client ufficiale

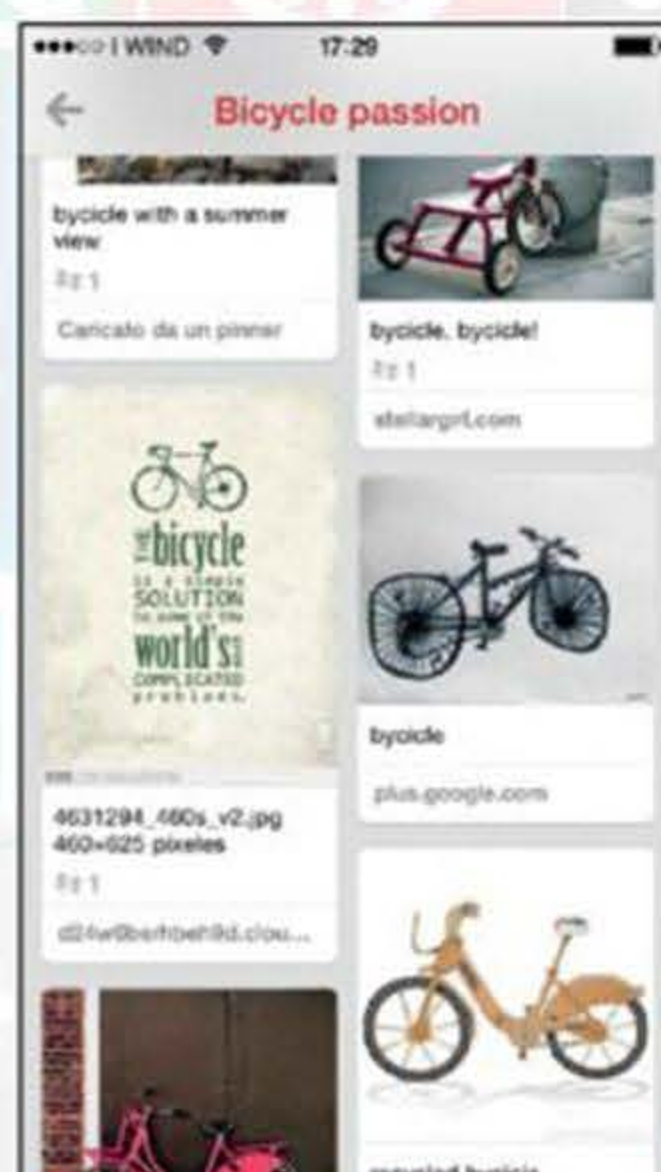
Linkedin

Il social network professionale non ha i problemi di affollamento dei contenuti di Facebook ma anche qui la versione mobile fa guadagnare in pulizia e facilità di consultazione. Gli elementi chiave della versione web ci sono tutti, con in primo piano la messaggistica e la gestione della propria rete di contatti. Pollice su anche per la funzione di ricerca, essenziale per Linkedin.

estensione

Flipagram

Ideata per gli utenti di Instagram a cui non bastano le funzioni video standard, Flipagram realizza clip video montando insieme fotografie tratte dal Rullino Fotografico e dai nostri social network. La durata massima è fissata in 15 secondi per Instagram e 30 per Flipagram, che fa anche da social network autonomo. Molte le opzioni, specie per la colonna sonora.

client ufficiale

Pinterest

Sta crescendo anche da noi il social network in cui "pinnare" le immagini che troviamo in giro per il web (o le nostre). Per aziende, alberghi e ristoranti è un modo per mostrare il meglio di sé, mentre gli utenti "normali" collezionano prodotti desiderati o immagini evocative. Il client iOS funziona bene per la consultazione, meno per "pinnare" date le dimensioni dei display.

client ufficiale

Vine

È stata quest'App, indipendente e poi assorbita da Twitter, a introdurre il video in quasi-stop-motion (si riprende solo se si tiene premuto lo schermo) per clip video corte (6 secondi) ma adatte a effetti molto creativi perché si riproducono in loop. Il social network collegato ha avuto subito un grande successo (c'è anche Obama) e continua a crescere.

client ufficiale

Foursquare

Segnalare sempre dove siamo e cosa facciamo alla fine è diventato quello che era nelle intenzioni di Foursquare: un gioco a chi acquista più punti con i check-in e sblocca badge o titoli per l'assiduità con cui frequenta certi tipi di luoghi. Non è per i fanatici della privacy, ma se sfruttato intelligentemente questo social network fa anche scoprire posti validi che non conoscevamo, grazie alle recensioni dei nostri contatti.

utility

Hootsuite

Meglio tanti client mirati o uno solo che permetta di postare gli stessi contenuti su più social network diversi? Se usiamo Twitter e Facebook combinati in maniera anche professionale è meglio la seconda opzione. Hootsuite è da tempo il multi-client di riferimento. Le funzioni sono molte e bisogna prenderci un po' la mano, ma la gestione dei contenuti, specie dei post programmati, diventa decisamente più semplice.

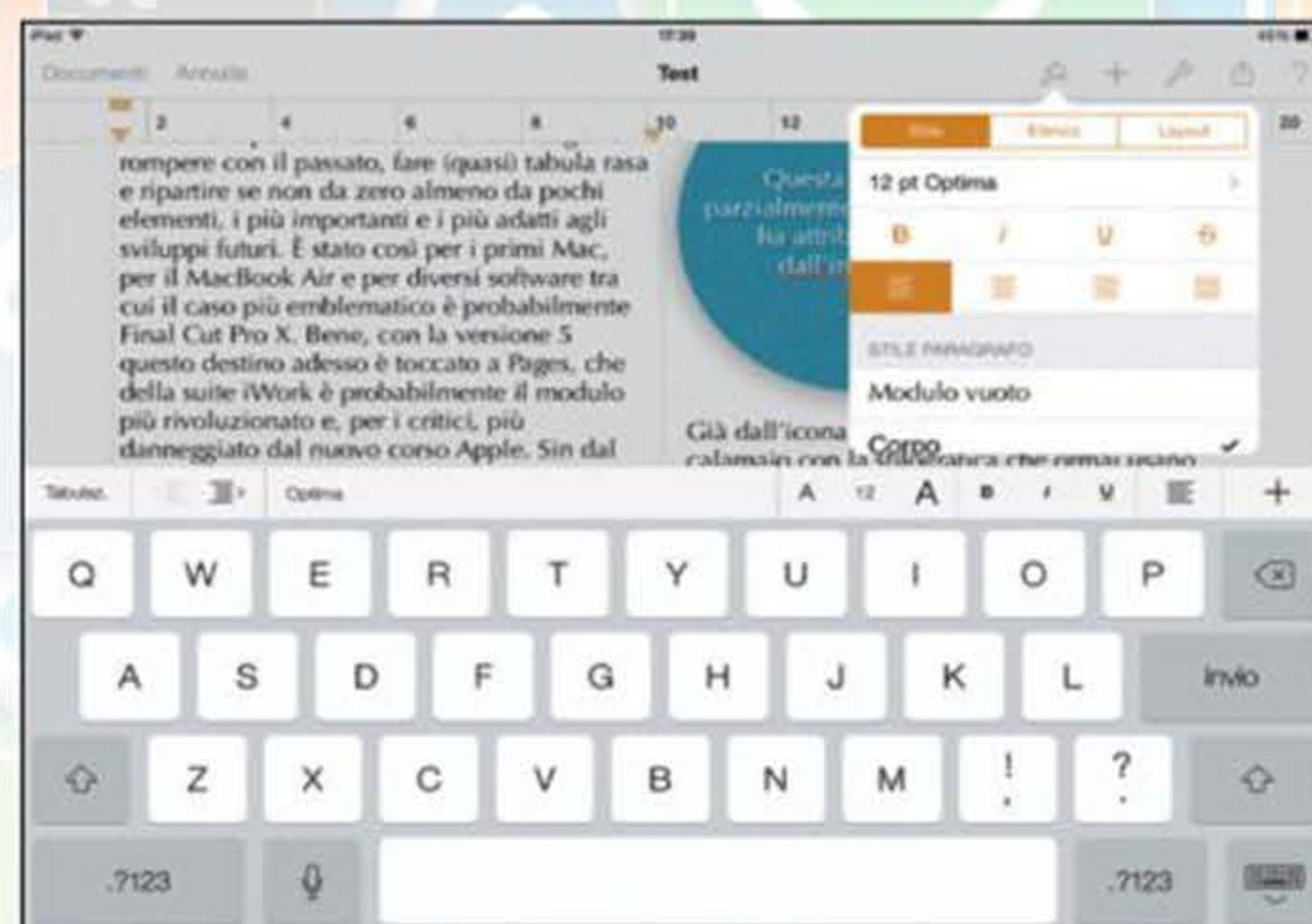
client ufficiale

Google+

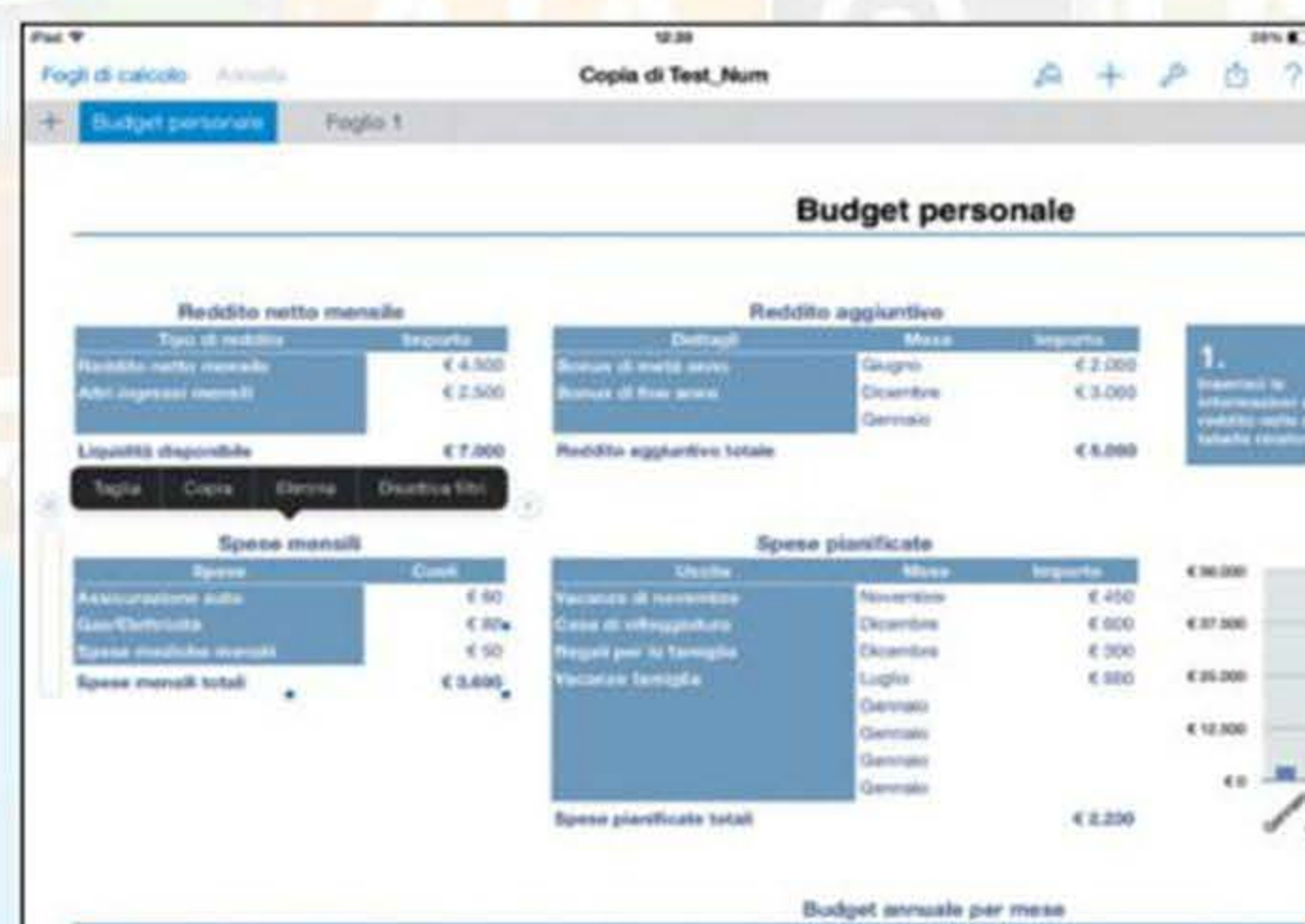
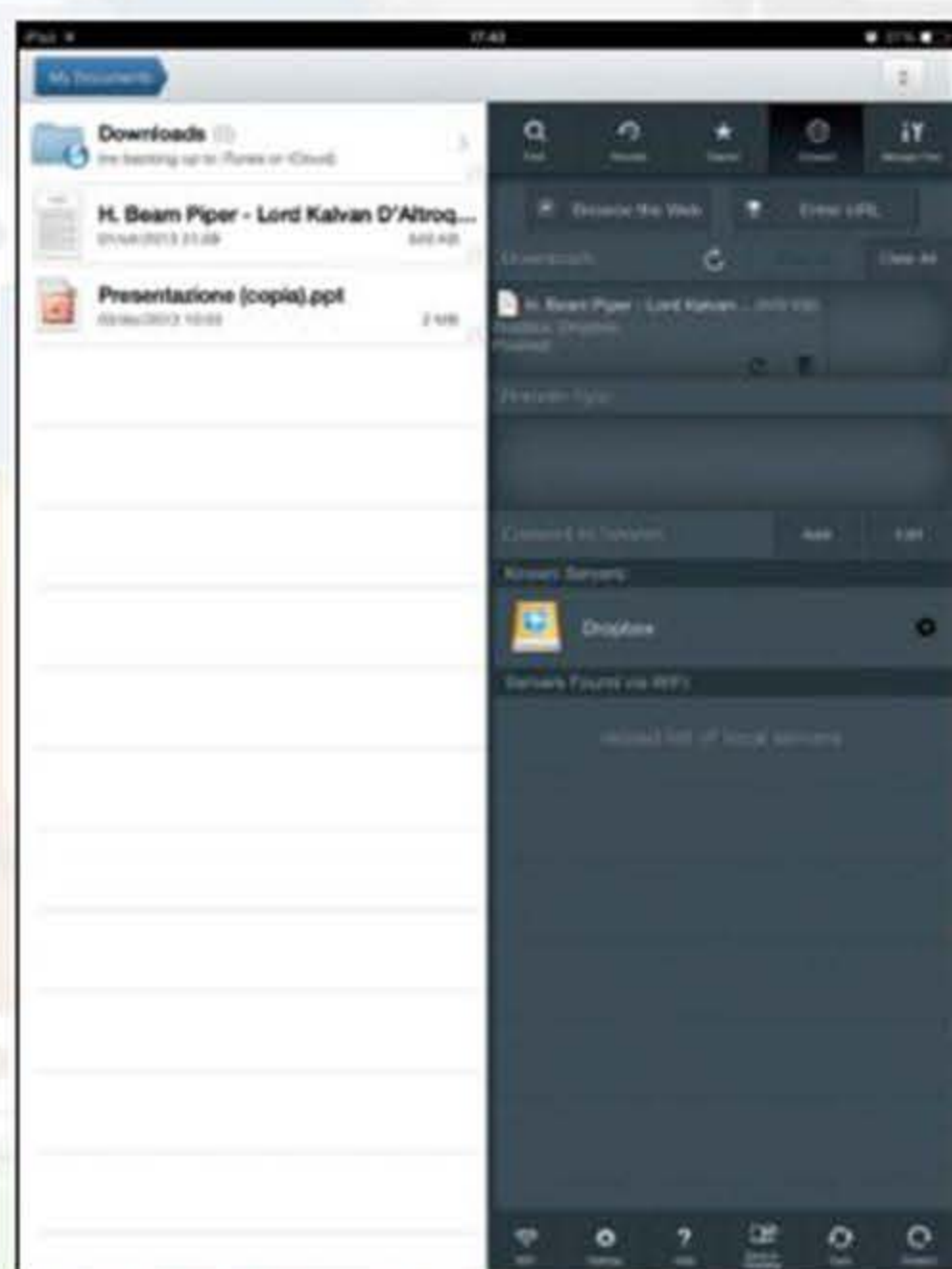
Al momento la fotografia di Google+ potrebbe essere "molti utenti, poche interazioni", ma mai sottovalutare ciò che stanno elaborando in Big G, dato che a Google+ sicuramente ci tengono e che per alcuni scopi (far indicizzare i propri contenuti) esserci è comunque utile. Il client migliore è prevedibilmente quello ufficiale e funziona bene, con il solo limite che la versione iOS resta spesso indietro a quella Android.

word processor

Pages

La nuova versione del word processor "touch" di Apple conferma le buone cose che si sono sempre scritte sull'App ed è uno strumento per noi essenziale su qualsiasi dispositivo iOS, specie un iPad. Per ora è l'unica App di scrittura davvero utilizzabile su più fronti (iOS, OS X, web) e offre tutto quello che ci si aspetta da un word processor moderno, anche se la versione attuale ha ceduto un po' sul fronte dell'impaginazione per consolidare le funzioni di scrittura. Permette di creare con facilità documenti anche complessi e il nuovo formato dei file è effettivamente "trasportabile" tra iPad, Mac e versione browser senza grossi problemi di conversione. Bene l'usabilità, grazie anche alla rivisitazione grafica per iOS 7, tanto che si possono gestire i documenti persino sul piccolo schermo dell'iPhone. E sono migliorate anche le funzioni di esportazione.

foglio elettronico

Numbers

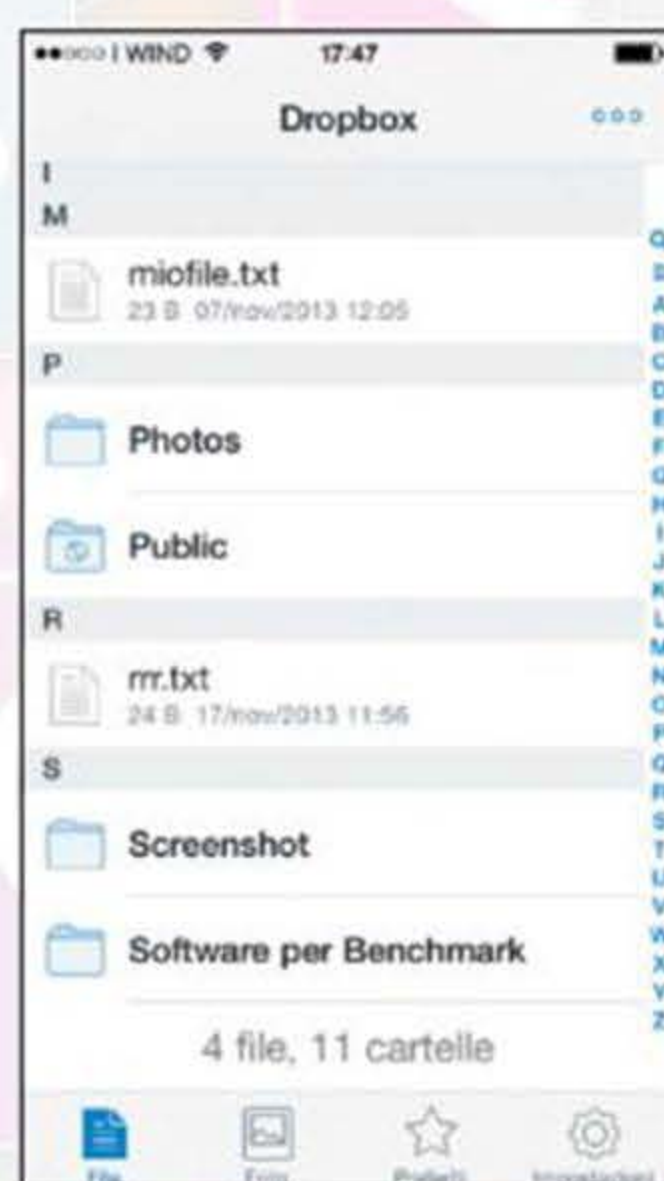
Lo spreadsheet di casa Apple non ha grandi rivali su iOS: i pochi che ci sono hanno cercato di emulare il modello di Excel senza tenere conto che su un tablet le cose sono assai diverse da un computer con tastiera e mouse. Numbers primeggia proprio per la sua usabilità anche su schermi limitati e in punta di dita, con un'interfaccia che cerca di mettere a disposizione quello che serve solo quando serve e di ottimizzare lo spazio sullo schermo. Il risultato è un'App semplice e intuitiva da usare, con una buona dotazione di funzioni e formule e con il vantaggio di una sezione grafica di alto livello. La versione più recente ha ceduto qualche elemento interessante in nome della portabilità, ma Numbers resta comunque uno strumento potente. Non è la corazzata Excel, ma per qualsiasi esigenza "da tablet" non manca nulla ed è possibile concretamente lavorare in mobilità lontani da un Mac.

utility

GoodReader for iPad

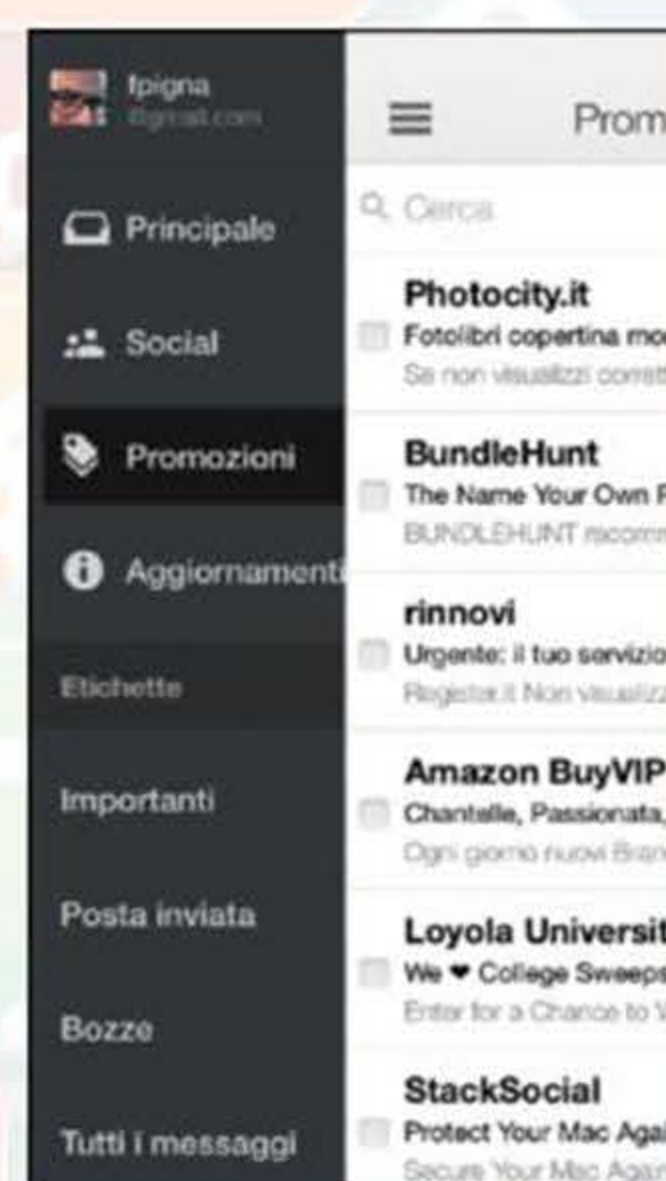
Se su iOS c'è qualcosa di paragonabile a un coltellino svizzero per i documenti, questo è GoodReader. App di lunga data, ha portato sull'iPad una gamma di funzioni completa per la visualizzazione e la gestione di documenti che in altro modo non sarebbe stato possibile avere su tablet e soprattutto con un'apertura verso storage "cloud" di ogni tipo quando Apple pensava ancora alla sincronizzazione via iTunes. Oggi GoodReader si collega (e spesso si sincronizza automaticamente) a servizi come Dropbox e Amazon S3, server FTP, repository online via HTTP e molto altro. Visualizza i formati di file più comuni (dal PDF alle immagini, dagli ePub ai DOC), in alcuni casi supporta anche l'aggiunta di commenti o note e per quello che non è in grado di fare si collega con qualsiasi altra applicazione presente sul nostro dispositivo iOS. Gestisce anche il collegamento diretto Mac-iOS, via Wi-Fi e via USB.

storage

Dropbox

Si fa un gran parlare della crescita dei servizi cloud, per ora su iOS la soluzione di file storage più semplice è sempre Dropbox. Supporta lo scaricamento di qualsiasi file su iOS, passandolo poi all'App più appropriata se non lo può gestire direttamente. Il caricamento è altrettanto semplice, con (volendo) la sincronizzazione automatica delle foto scattate.

posta elettronica

Gmail

Apple Mail per iOS è un buon client di posta, ma se usate Gmail conviene di più l'App proprietaria, che offre diverse funzioni mirate ed è meglio armonizzata con l'approccio "a etichette" della posta di Big G. Soprattutto funzionano meglio le operazioni di ricerca, essenziali in un servizio come Gmail. Solo due punti deboli: l'estetica piatta e qualche "tap" di troppo.

organizzazione

Things

Il sempreverde di Cultured Code è il "to do manager" per eccellenza: gestisce liste e sottoliste con elementi categorizzabili e soprattutto si sincronizza con la copia di Things per OS X che abbiamo sul Mac, in modo che l'avanzamento dei progetti o delle cose da fare sia sempre evidente. Peccato per i prezzi delle singole appplicazioni, un po' alti.

presentazioni

Keynote

Con un iPad e Keynote si preparano al volo presentazioni tanto accattivanti da non far rimpiangere il Mac di casa o dell'ufficio, con in più il vantaggio di poterle riprodurre dove si vuole. Per questo è un'App da non mancare per chiunque faccia presentazioni "on the road", con il solo limite di dover gestire attentamente una eventuale creazione mista Mac-iOS.

messaggistica

Whatsapp

Sugli iPhone, che hanno iMessage, il fascino di Whatsapp è meno forte, ma l'App di messaggistica via Internet è un must per chiunque voglia rimanere in contatto con gli amici che usano anche sistemi operativi diversi da iOS. Basta un numero di telefono e una connessione dati (anche 3G) e lo scambio di messaggi non ha virtualmente limiti, nemmeno con i contatti di altre nazioni. Disponibile solo per iPhone.

archivio

Evernote

Evernote è un blocco degli appunti multimediale e universale che può essere usato per tutto, dalla lista della spesa alla gestione di un progetto professionale. La sua App iOS permette innanzitutto di consultare il nostro account Evernote e quindi i contenuti salvati da Mac, ma anche aggiungerne direttamente da iPhone o iPad. Supporta la registrazione di note vocali, la versione Premium a pagamento ha qualcosa in più.

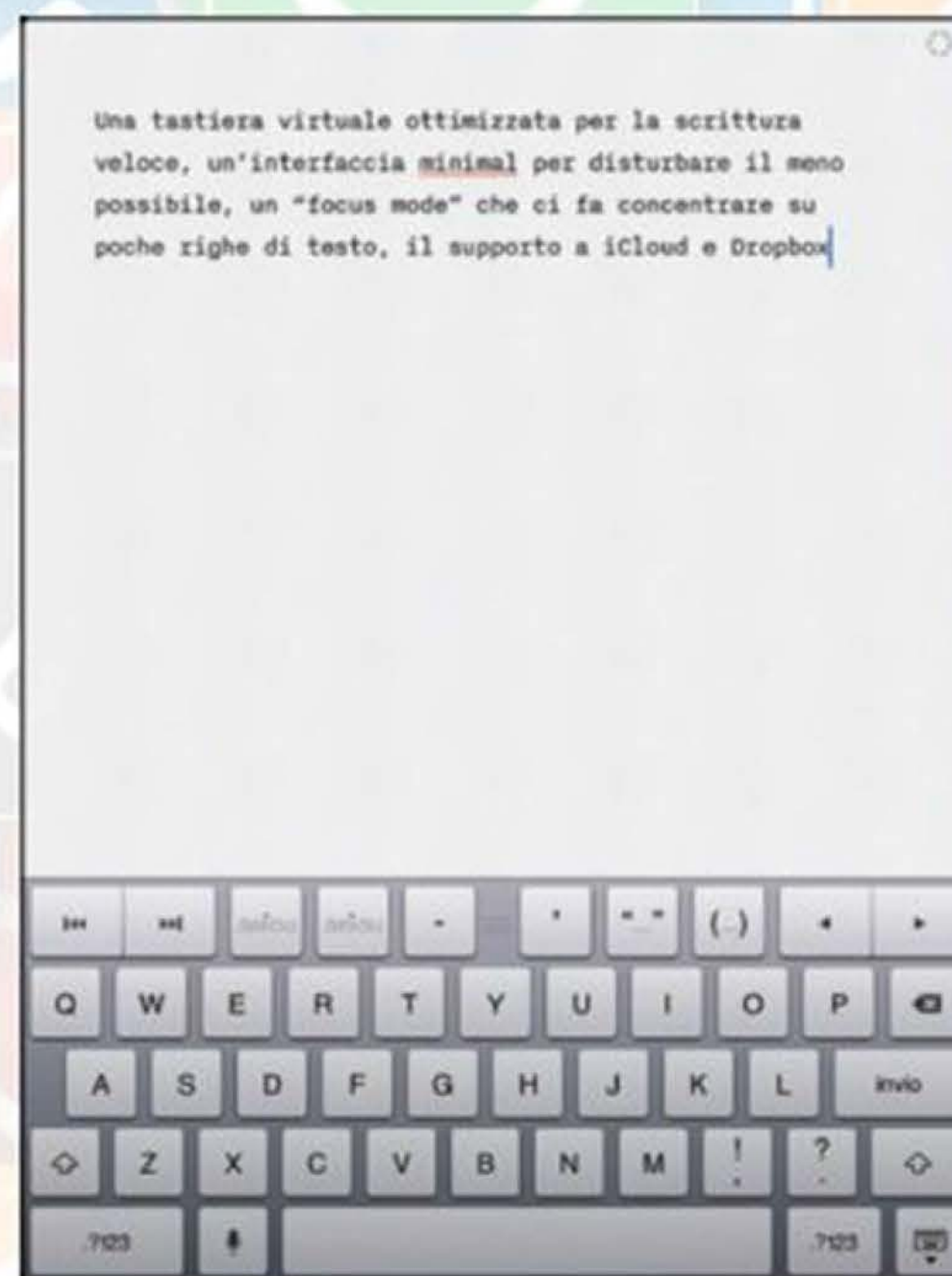
annotazione

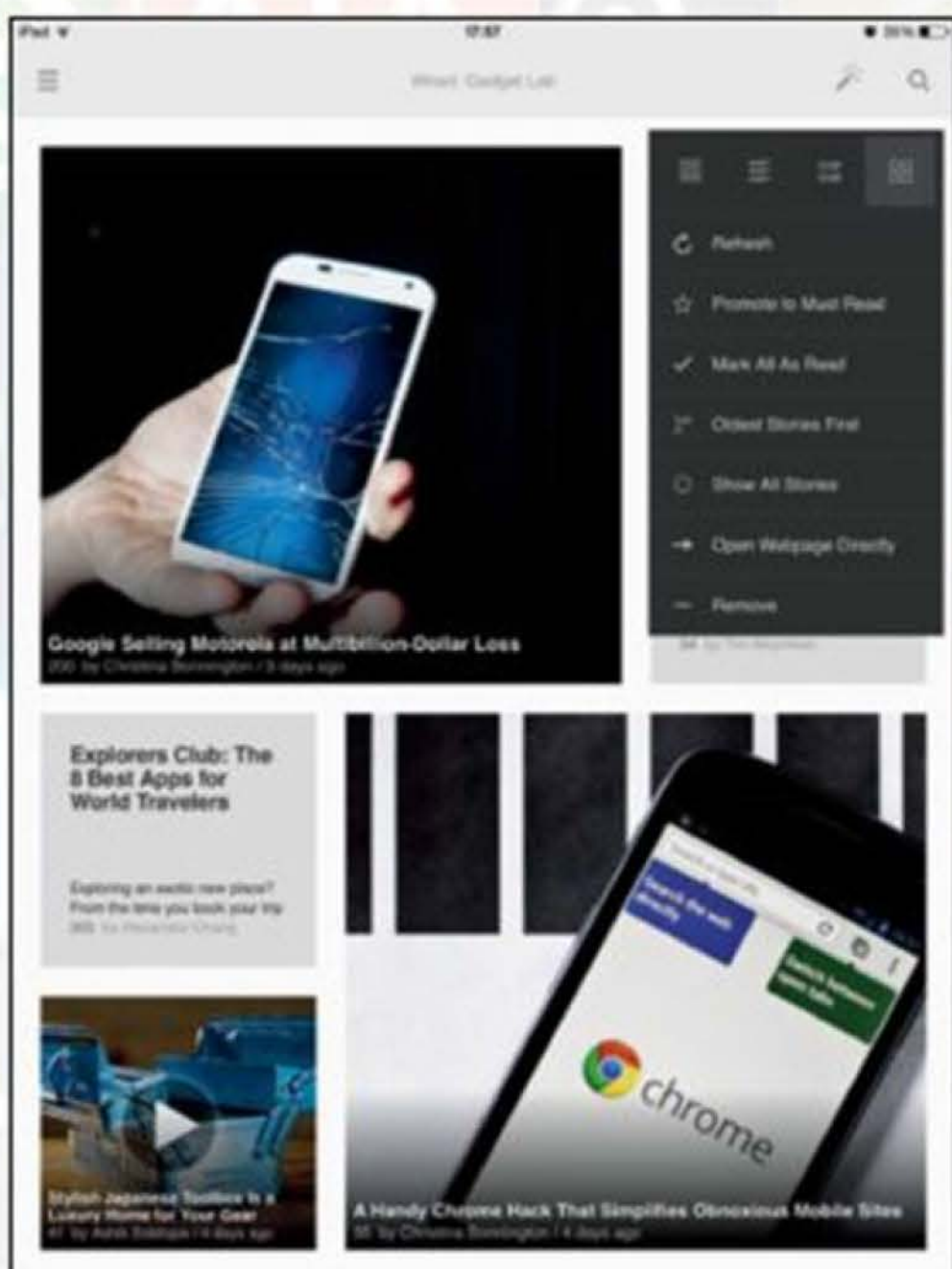
INKredible

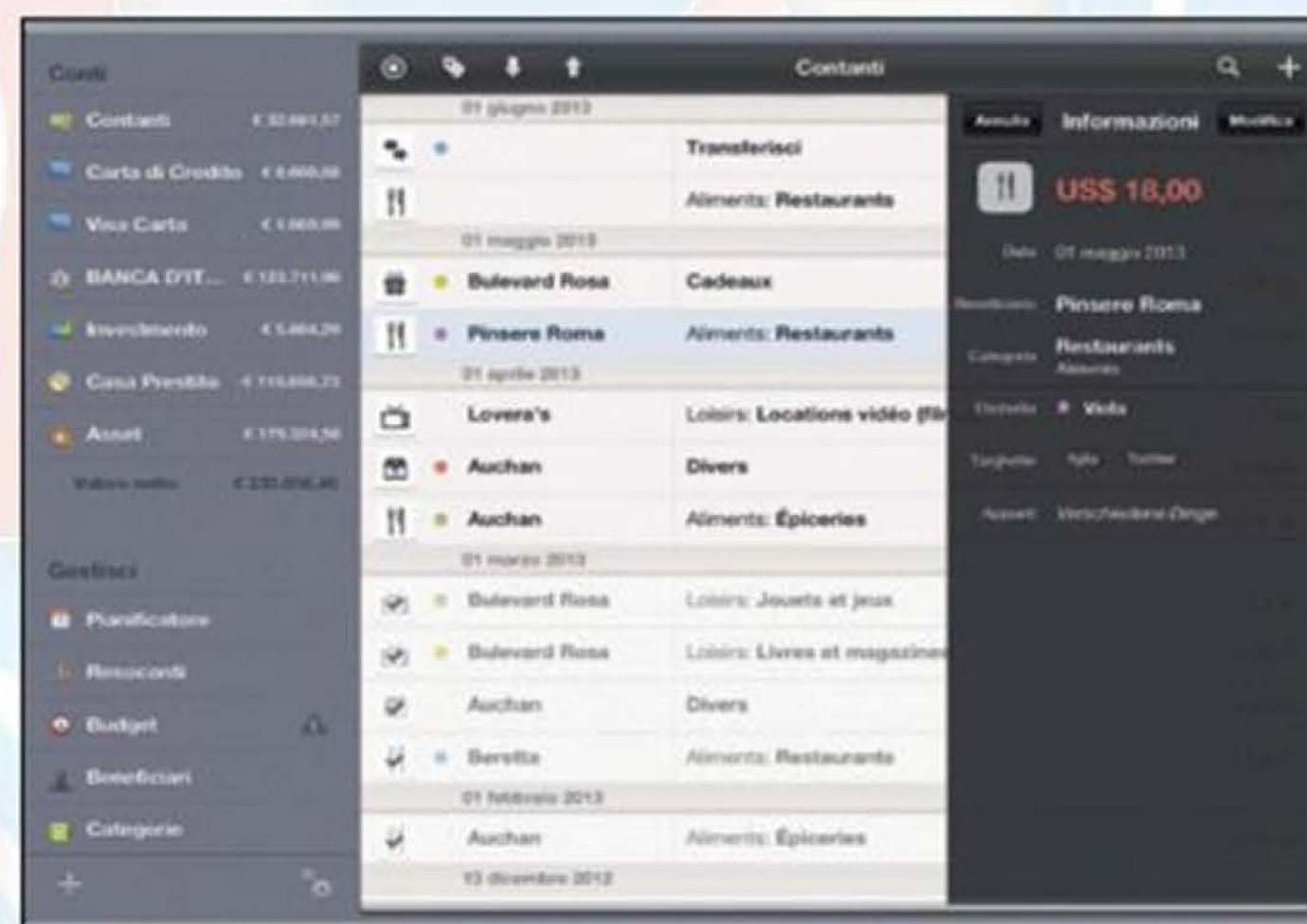
Con tutte le funzioni innovative che può svolgere un dispositivo iOS, una di quelle che affascina sempre è replicare il "look and feel" di un normale blocco degli appunti cartaceo su cui scrivere a penna. Rendere bene il feeling della scrittura non è affatto semplice e INKredible è al momento una delle App che se la cava meglio, purché dotata di un buon pennino. Bene l'interfaccia, migliorabile la dotazione di base dei tratti gratuiti.

editor di testo
iA Writer

Una tastiera virtuale ottimizzata per la scrittura veloce, un'interfaccia minimal per disturbare il meno possibile, un "focus mode" che ci fa concentrare su poche righe di testo, il supporto a iCloud e Dropbox, una buona attenzione alla resa dei caratteri e quindi alla piacevolezza d'uso. Sono le caratteristiche principali di iA Writer e anche i motivi per cui quest'App ha conquistato moltissimi utenti che preferiscono l'agilità di un text editor alla ricchezza di funzioni di un word processor.

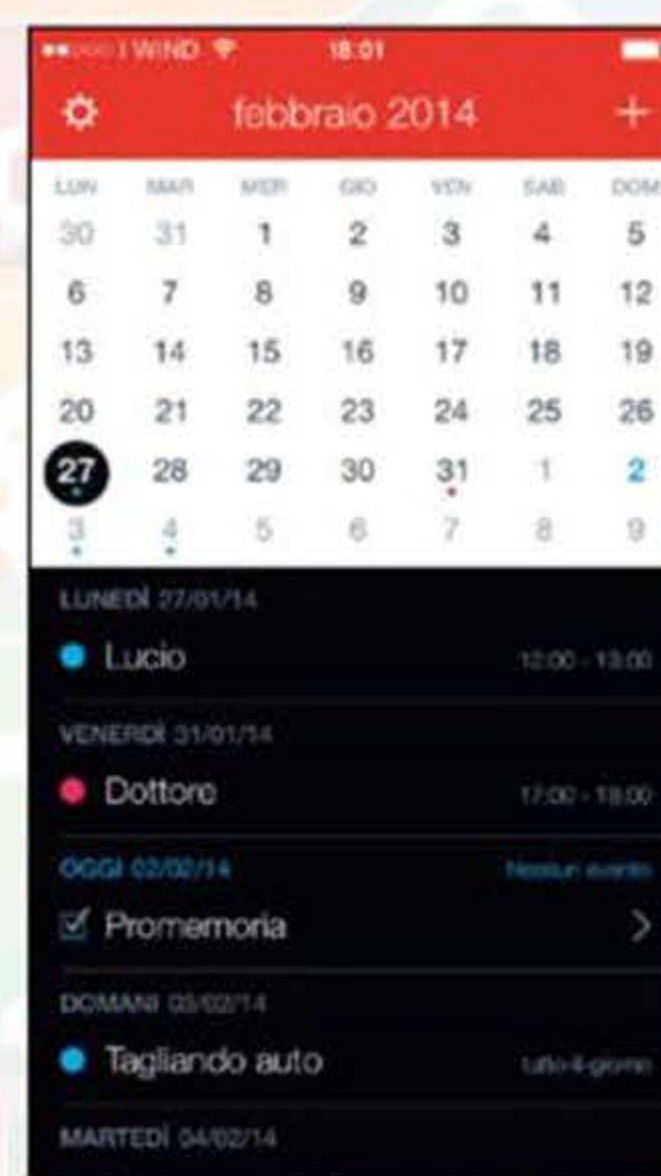
L'approccio minimalista e mirato al puro contenuto può lasciare sconcertato chi è abituato ai software con un lungo elenco di opzioni e funzionalità, ma se il nostro obiettivo è davvero e solo scrivere, scopriremo che in iA Writer si finisce per farlo meglio che in altri software. Il supporto a iCloud permette di distribuire il lavoro tra iPad, iPhone e Mac, senza rischi di perdere dettagli o formattazioni perché il formato supportato è solo l'universale testo.

lettore RSS
Feedly Reader

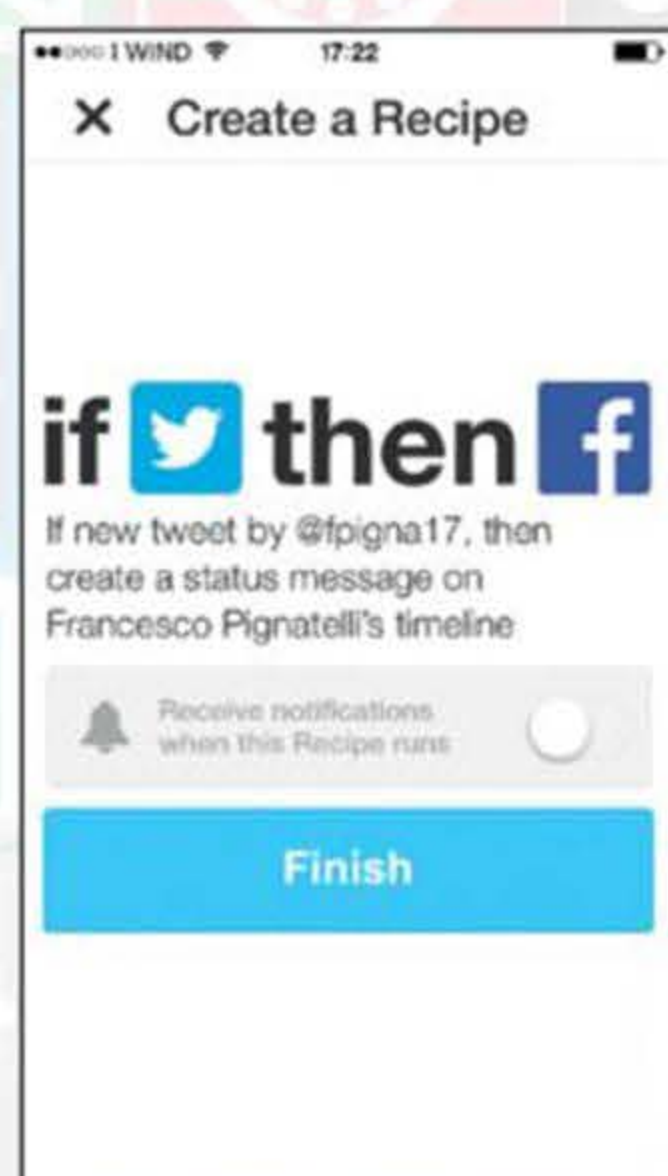
Sarà magari vero che oggi le notizie passano prima di tutto dai social network ed è quindi in questi luoghi virtuali che veniamo a sapere le cose che ci interessano, ma per chi deve tenersi aggiornato su un argomento consultando regolarmente varie fonti serve qualcosa di più strutturato e i buoni vecchi feed RSS restano lo strumento che ancora combina meglio praticità e completezza. Feedly è un lettore di feed che organizza le notizia con un particolare occhio alla resa grafica, puntando molto sulle immagini e prevedendo diversi layout a scelta, compreso uno puramente testuale per chi preferisce una lettura tradizionale. Ha molte opzioni per personalizzare il modo di consultare le news e permette di aggiungere o eliminare feed direttamente da iOS, pur potendo fare riferimento a un account Feedly che gestiamo invece normalmente via browser. Pollice su per le opzioni di condivisione, altro elemento importante per un reader RSS.

budget personale
Money (by Jumsoft)

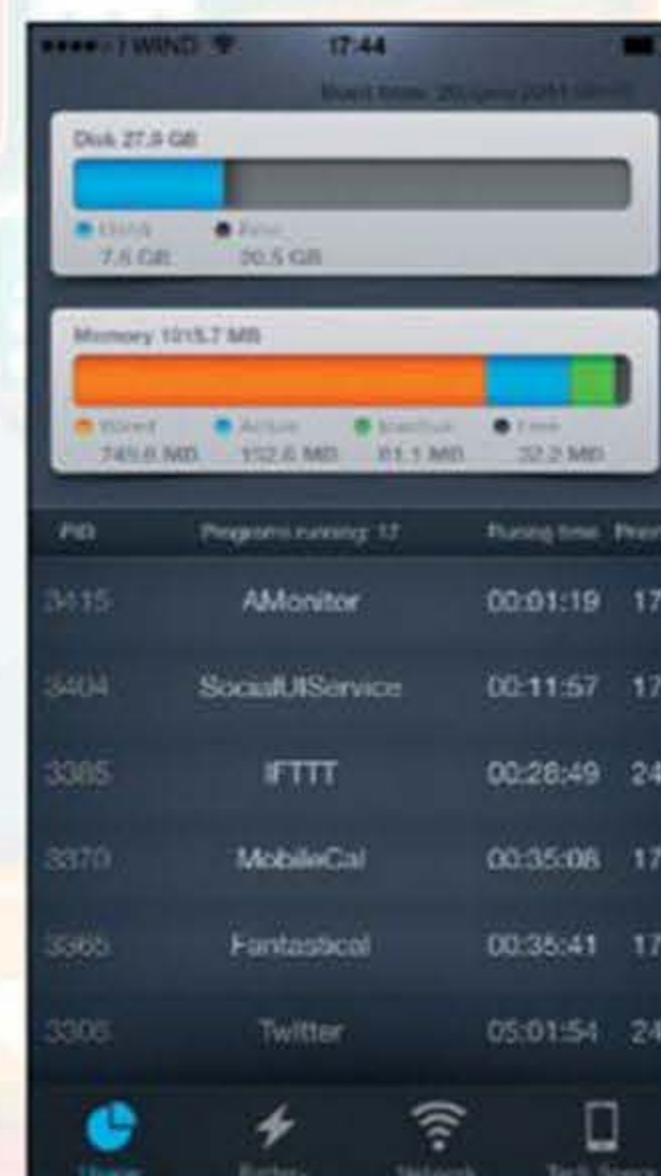
Sull'App Store ci sono tante applicazioni per la gestione di un budget personale e molte si chiamano Money. Questa di Jumsoft ci è sempre parsa la più convincente, in primo luogo per come riesce a combinare una dotazione ricca di funzioni con una certa semplicità di utilizzo. E, cosa che non guasta, una attenzione all'estetica che "alleggerisce" il compito non sempre piacevole di gestire le proprie finanze. Tra i punti forti di Money ci sono la localizzazione completa in italiano e un database già compilato (ma modificabile) con le principali categorie di spesa. L'App supporta la classificazione delle spese e delle entrate con codici colori ed etichette, utili per filtrare le transazioni, e ha diverse funzioni per la creazione di grafici di sintesi e di verifica dell'andamento della spesa in rapporto a un budget. Il supporto a Dropbox permette di sincronizzare i dati fra le nostre copie di Money: su iPhone, iPad e anche Mac.

utility
Phone Drive

Quest'App permette di trasferire file in Wi-Fi tra un iPhone (e anche un iPad o un iPod touch) e un Mac. Attiva un piccolo web server a cui ci si collega via browser e mostra un suo quasi-filesystem: con qualche clic si trasferiscono al volo immagini, documenti, brani musicali e clip video, che vengono poi visualizzati direttamente o salvati nelle opportune librerie.

agenda
Fantastical 2

Per molti è un'App obbligatoria o quasi, di sicuro Fantastical si presenta come molto semplice da usare: possiamo anche descrivere solo sommariamente gli eventi o pronunciarli, un parser testuale e il riconoscimento vocale faranno di tutto per interpretarci. Unisce le funzioni di agenda e di promemoria con più di un occhio alla grafica. La versione 2 è l'adattamento a iOS 7.

utility
ifttt

If This Then That permette di creare flussi di azioni in stile Automator. Lo schema è semplice: se avviene una certa cosa, ad esempio postiamo un tweet, l'iPhone eseguirà una azione correlata, da replicarlo su Facebook a salvarlo in un file di testo su Dropbox. Le opzioni codificate sono molte e aumentano costantemente, il limite è che si possono utilizzare solo quelle e non crearne da zero.

utility
ActMonitor

Per avere subito sott'occhio le informazioni più importanti legate alle caratteristiche e al livello di utilizzo di un dispositivo iOS. L'App mostra quanto storage e quanta memoria RAM sono occupati in un dato momento e perché, con tanto di elenco dei processi attivi. In più presenta lo stato di carica preciso della batteria, le connessioni alle reti dati e i dati tecnici di targa.

sicurezza
1Password

La prima cosa che si nota di quest'App è il prezzo (elevato), ma per chi usa il suo dispositivo iOS in maniera "seria", 1Password permette di tutelare l'accesso ai siti web e la memorizzazione di alcune informazioni private, dai numeri delle carte di credito sino ad annotazioni di testo che non vogliamo lasciare in evidenza. Supporta iCloud e Dropbox per sincronizzare i dati protetti con le versioni del software su Mac o PC.

utility
Air Display 2

Insieme a un software "gemello" sul Mac, quest'App trasforma un iPad in un secondo schermo per il nostro computer. In pratica le informazioni video vengono trasmesse al tablet via Wi-Fi e gestite dall'App per la visualizzazione. La trasmissione wireless impone una certa latenza ma la soluzione funziona in definitiva bene, tenendo conto che in questo modo si possono gestire sino a quattro iPad contemporaneamente.

office
Office² HD

Per chi non è convinto dell'approccio "distribuito" di iWork e vuole una suite integrata con un approccio e una interfaccia più tradizionali. Gestisce i formati di Office e si collega con alcuni servizi di storage cloud (in primis Dropbox) e anche con Google Docs per editare i documenti gestiti online. L'impostazione è poco Apple-style e il costo non è proprio trascurabile, quindi è un'App da "appassionati".

combattimento

Infinity Blade III

Ogni volta che Apple aggiorna la dotazione grafica degli iPad ecco una nuova versione di Infinity Blade, segno che la saga futuristico-fantasy mette in luce il meglio dei dispositivi iOS. È vero anche per questa terza puntata, che si trova a suo agio sullo schermo dell'iPad Air e non mostra rallentamenti anche nelle fasi di azione più concitata grazie al processore A7. Lo scotto da pagare, prevedibilmente, è che su dispositivi iOS più datati qualche problema di fluidità c'è. La storia resta quella già conosciuta, a cui gli sviluppatori hanno cercato di dare più profondità ponendoci "dentro" due personaggi diversi invece di uno solo. La dinamica di gioco richiede di "disegnare" le mosse di difesa e di attacco nei momenti più opportuni in funzione di ciò che sta facendo il nostro avversario. Il gioco è quindi piuttosto guidato rispetto agli RPG da desktop, ma il limite si sente poco grazie all'immersività del gameplay.

sport

Asphalt 8: Airborne

Altro gioco che si aggiorna al crescere della potenza dei dispositivi iOS, Asphalt è per il resto il contrario di Infinity Blade: niente "immersione" in un mondo alternativo da contemplare. Qui tutto è azione veloce e volutamente ai limiti dell'applicazione delle leggi della fisica. Siamo alla guida di auto potenti e corriamo lungo percorsi stradali e urbani empre più variegati, per superare gli avversari e nel frattempo evitare il traffico. È un titolo arcade però, non di guida realistica, quindi la nostra auto raccoglie potenziamenti, elimina gli avversari colpendoli, fa scattare turbo dalla potenza improbabile e persino plana. La parola chiave è "velocità", il che significa avere tempi di reazione brevi e imparare a conoscere bene i tracciati. Un sistema abbastanza articolato di achievement, macchine da sbloccare e tipi di corse diversi garantisce la longevità del titolo. E il divertimento.

guerra

Anomaly Korea

Dal concetto di "tower defense" a quello di "tower offense": invece di posizionare torri di difesa per frenare un'invasione, stavolta ci tocca il compito di organizzare un attacco per raggiungere determinati checkpoint ed evitare o abbattere le torri del nemico. In Anomaly Korea guidiamo ciò che resta delle truppe internazionali dopo un attacco degli alieni a Seul. Il gioco ha una prima fase tattica in cui si indica il percorso che deve seguire il nostro convoglio tra le vie della città, in base alla posizione delle unità nemiche. Nella seconda fase, man mano che il convoglio va avanti, dobbiamo posizionare opportunamente alcuni potenziamenti che, tra l'altro, aumentano la nostra potenza di fuoco, riparano i mezzi o ci schermano dal fuoco nemico. Non sarà semplice arrivare in fondo con tutti i mezzi con cui siamo partiti. Molto bella la grafica e il gioco ha una buona longevità per le molte opzioni.

endless run

Minion Rush

Ne abbiamo trattato da poco perché è l'endless run del momento. Il suo pregio è rivisitare il concetto dell'endless run aggiungendovi elementi che rendono il gameplay più variegato. Si tratta sempre di una corsa senza fine in cui andare più avanti possibile, ma la divisione in stadi successivi e i mini-giochi che li intervallano sono un plus. Come ovviamente i protagonisti.

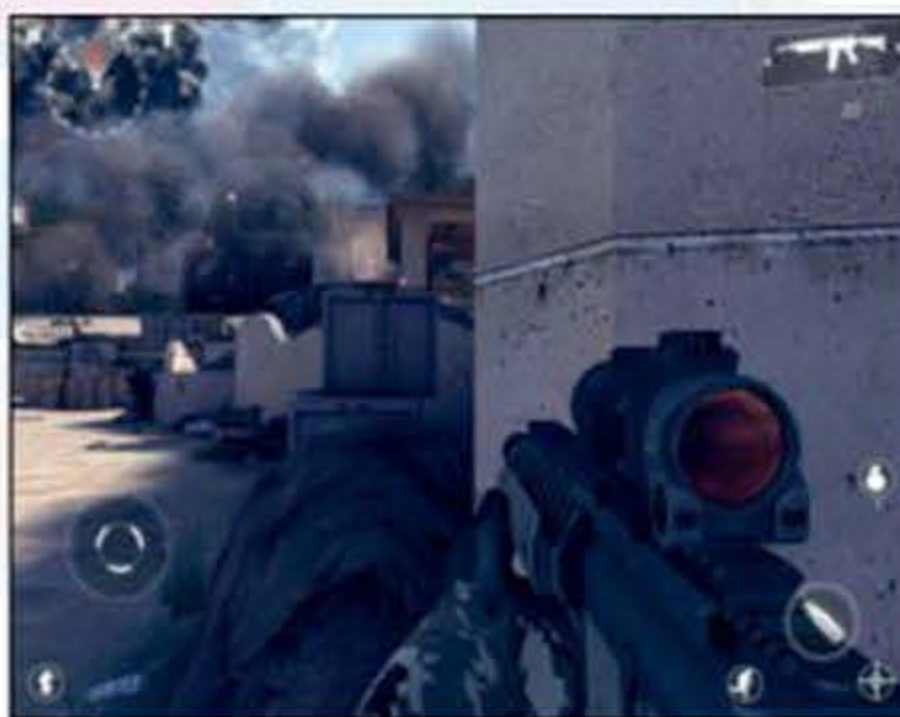
sport

FIFA 14

Partite classiche e tornei, sfide online, una parte manageriale con la modalità Allenatore, partite clou (vere) della settimana e ora anche la Ultimate Team per creare una propria squadra. Tutto questo fa di FIFA 14 il calcistico iOS "top". Buona la giocabilità col gamepad virtuale (non il multitouch) L'unico "problema" con FIFA 14 è proprio orientarsi in questa abbondanza di opzioni (alcune si pagano).

FPS

Modern Combat 4: Zero Hour

Resta lo sparatutto in prima persona meglio congegnato: un minimo di trama sottende missioni con punti di vista diversi, il tutto condito dal multiplayer e da una buona dotazione di armi e personalizzazioni. La giocabilità è buona, anche se il multitouch non sarà mai come un gamepad fisico, e anche la grafica nelle texture ambientali è ben realizzata.

combattimento

Injustice: Gods among us

I "picchiaduro" su iOS spesso sono troppo guidati o con poche opzioni. Injustice si differenzia giocando sul concetto di squadra: abbiamo tre personaggi "sul campo" in ogni combattimento e ci vuole un po' di strategia nell'alternarli, il che aiuta la longevità. I comandi sono semplici, da gioco "casual", mentre il tema DC Comics fa atmosfera. Grafica ok, molti acquisti in-App (evitabili).

combattimento

Bloodstroke

Bloodstroke è azione, combattimenti all'arma bianca, pistole, Hong Kong, splatter. Sembra un film di John Woo perché è stato progettato dal regista orientale, quindi non è proprio "da famiglia". Impersoniamo la guardia del corpo Lotus e scortiamo il nostro cliente in mezzo a ondate di killer da eliminare sparando o a colpi di katana. Controlli semplicissimi, ritmo veloce e grafica da fumetto a china le altre qualità di spicco.

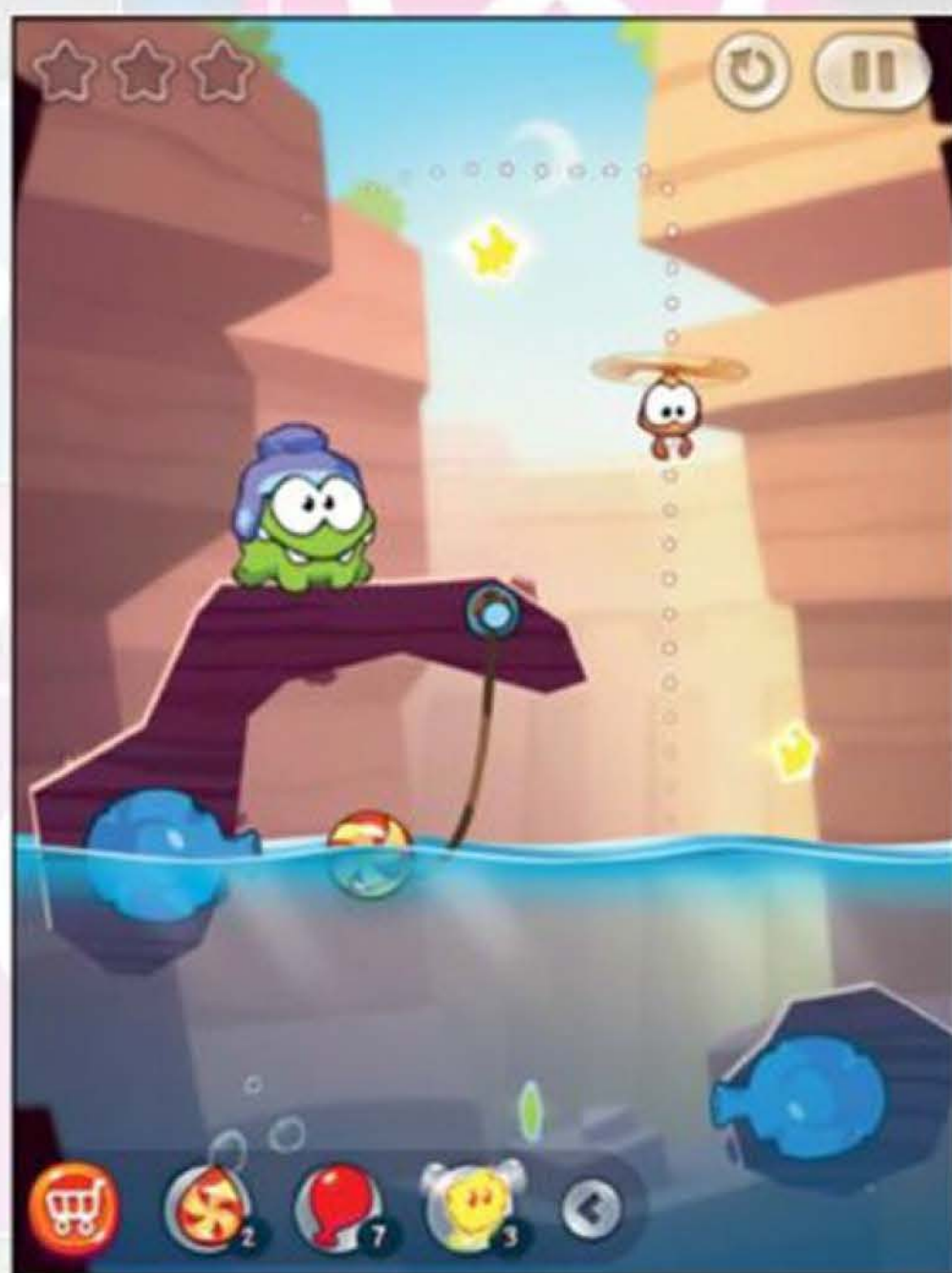
platform

Rocket Robo

È un platform in cui controlliamo un piccolo robot che deve raccogliere stelle sparse per livelli labirintici: tenendo premuto lo schermo gli diamo una spinta verso l'alto, inclinando il dispositivo iOS lo inviamo verso destra o sinistra. In più, i livelli hanno una doppia profondità (primo piano e sfondo) in cui dobbiamo muoverci. Grafica divertente, fisica efficace e vari effetti sparsi per i livelli, alla Super Mario Galaxy.

guerra

Sky Gamblers: Storm Raiders

Nell'ampia sequenza di titoli griffati Sky Gamblers questo è forse il migliore come combinazione di grafica, giocabilità e complessità delle missioni. Ambientato all'epoca della Seconda Guerra Mondiale, offre missioni che vanno dalla difesa di Pearl Harbour agli scontri per i cieli d'Europa. Non si punta al massimo realismo, come nel resto della serie, ma il livello della simulazione è molto buono. Grafica e giocabilità di alto livello.

rompicapo

Cut the rope 2

Seconda puntata per le avventure del piccolo Om Nom, anche se il primo Cut the rope è stato già declinato in versioni con temi grafici diversi. Ma qui non è solo un fatto di grafica: è il gameplay a evolvere, mantenendo l'obiettivo di fondo (Om Nom deve avere le sue caramelle e noi dobbiamo dargliele eliminando le tre stelline di ogni livello) ma rendendo tutto più variegato grazie a elementi nuovi. Così ecco diversi altri personaggi sullo schermo, ognuno dei quali dotato di particolari abilità che vanno sfruttate per muovere le caramelle. Che non si limitano a cadere per forza di gravità ma devono essere anche fatte rotolare, spostate nell'acqua, trasportate in volo e molto altro. In più, abbiamo a disposizione alcuni bonus – dalla pioggia di caramelle ai palloncini volanti da applicare a qualsiasi oggetto dello schermo – da sfruttare per semplificarci la vita. Senza farci prendere troppo la mano dagli acquisti in-App...

strategia

Plants vs Zombies 2: It's about time

Anche in questo caso è la seconda puntata di una saga che ha avuto grande successo e che non era semplice migliorare. Per farlo gli sviluppatori hanno introdotto molti elementi in più, a partire dal fatto che non difendiamo il nostro giardino di casa ma viaggiamo nel tempo, piantando piante dall'antico Egitto fino al selvaggio West. Il gioco ha adesso una struttura molto chiara: 24 livelli distinti per ciascuna "zona temporale", da superare per conquistare man mano nuovi tipi di piante e incontrare nuove classi di zombie. Tutto il gioco in sé risulta quindi certamente più articolato, anche se il gameplay è sempre quello di posizionare le nostre piante in modo da eliminare il prima possibile le ondate di zombie all'attacco. La grafica da fumetto resta molto piacevole e il gioco ha un ritmo sempre incalzante ma senza esagerare. Peccato per il deciso sbilanciamento verso gli acquisti in-App, comunque evitabili.

arcade

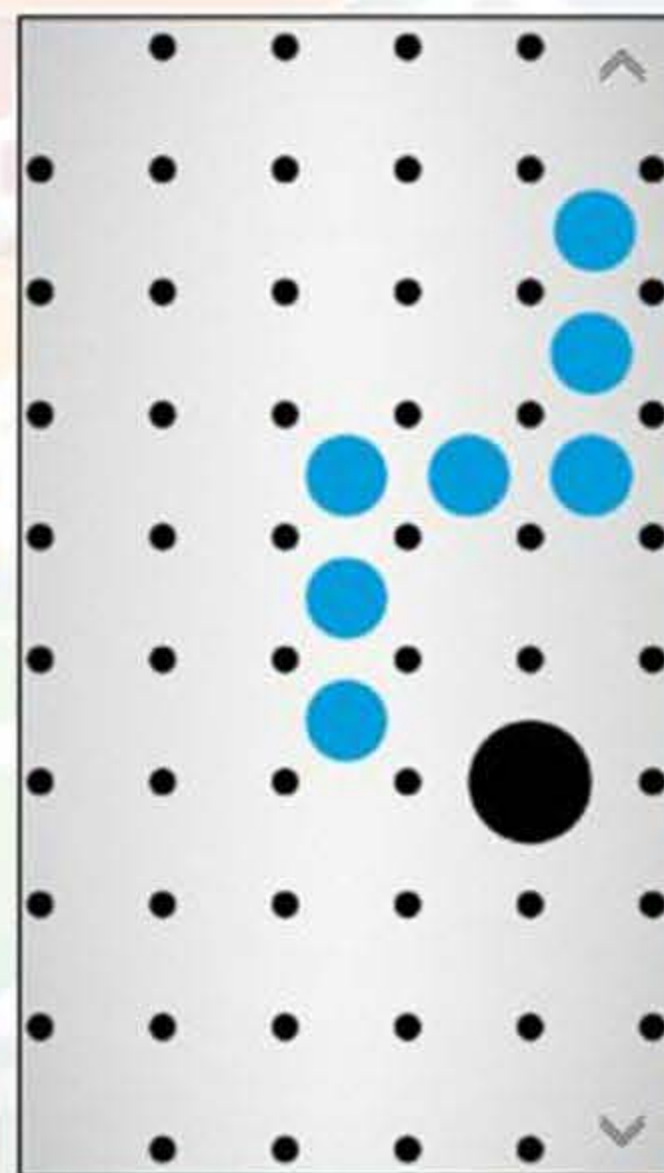
Ridiculous fishing

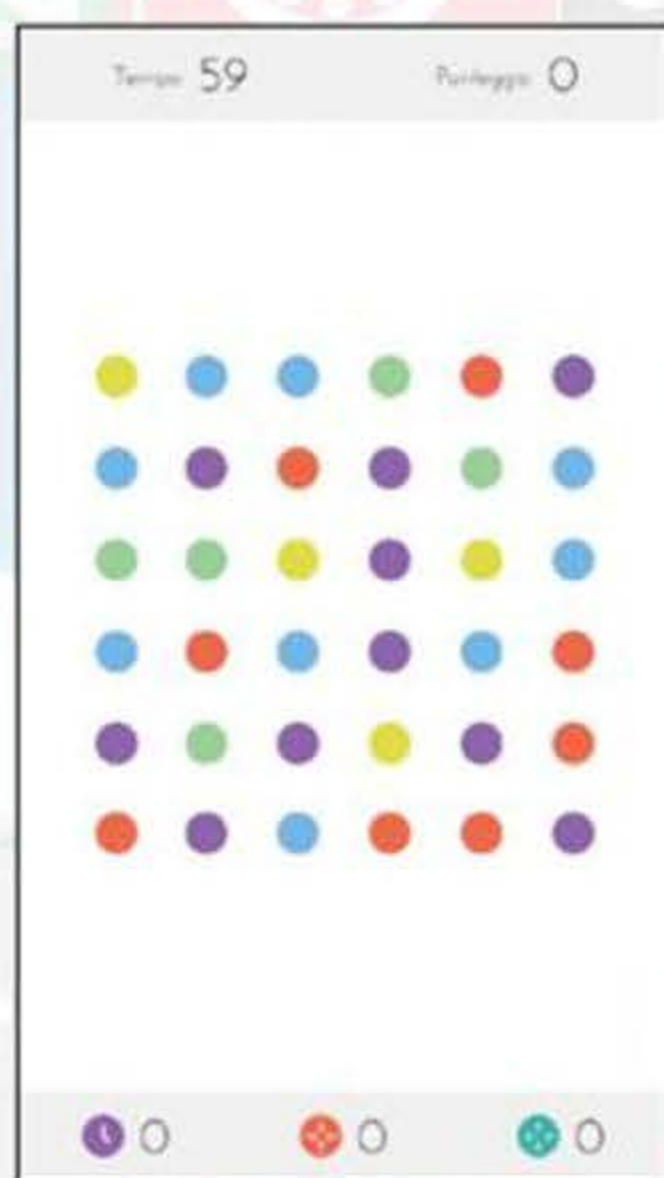
Già il nome indica che ci troviamo di fronte a un'App "sui generis" e infatti la logica che sta dietro questo gioco è quantomeno originale. Vestiamo i panni di un tranquillo pescatore sulla sua barchetta e dobbiamo gettare la lenza in acqua guidandola sempre più in profondità. La prima parte del gioco sta quindi nell'inclinare l'iPhone in modo che l'amo vada a destra o a sinistra evitando i pesci che si muovono. Al primo pesce che tocchiamo, o quando la lunghezza della lenza è terminata, l'amo comincia a risalire e noi stavolta dobbiamo fare in modo che prenda, toccandoli, più pesci possibile. Quando i pesci arrivano finalmente in superficie rimbalzano per la spinta della risalita e ora dobbiamo sparare loro con un fucile: solo dopo aver colpito ogni pesce questo sarà conteggiato nel ricavato della nostra pesca. Man mano che guadagniamo possiamo acquistare potenziamenti e lenze più lunghe. Stravagante ma molto efficace.

puzzle
Candy Crush Saga

È un po' il Bejeweled del Terzo Millennio: varia dal predecessore perché non ha pietre preziose ma caramelle e segue una struttura a livelli in sequenza ben definita, però la logica è sempre quella di creare blocchi di elementi per farli scomparire dallo schermo e attivare una serie di bonus. Nelle prime fasi è sin troppo semplice, ma si rifà dopo per la sua grande varietà.

rompicapo
Blek

Far scomparire punti sparsi per lo schermo unendoli con un tratto libero tracciato con le dita, che si ripeterà da solo sul display, percorrendolo. Spiegato così Blek sembra semplice e invece non lo è affatto, perché dobbiamo inventarci un tratto che colpisca tutti i punti automaticamente e superando ostacoli. Ci vuole ragionamento e in certi casi anche una buona fantasia.

puzzle
Dots

Di nuovo punti da unire, ma qui più che ragionamento ci vogliono colpo d'occhio e rapidità. Lo schema è in stile Tetris, noi dobbiamo vedere i gruppi di punti dello stesso colore e unirli con un tratto: scompariranno e saranno sostituiti da altri. La sfida è con sé stessi (c'è un limite di tempo o di mosse) e con i nostri contatti di Facebook, se vogliamo. Semplice ma "addictive".

puzzle
Machinarium

Se su Mac vi siete persi uno dei giochi indipendenti più belli degli ultimi anni, il porting su iPad è l'occasione giusta per rimediare. Dobbiamo aiutare un robot a raggiungere la sua compagna nei meandri di una città popolata da automi, superando una serie di rompicampo punta-e-clicca (qui tocchiamo e basta) mai banali. Grafica e colonna sonora da manuale.

word game
Ruzzle

È finita la fase in cui bastava salire su un mezzo pubblico per vedere persone inchiodate davanti all'iPhone, perse in una partita a Ruzzle, ma quest'App resta comunque un passatempo efficace e molto diffuso. La chiave di tutto è il gioco online, che ci fa sfidare una persona vera a trovare più parole possibili in una matrice di lettere. Ogni partita ha tre turni, ma sono brevi e vanno bene per un gioco "casual", senza troppa assiduità.

gioco da tavolo
Mahjong+

Reinventare classici come il Mahjong quasi mai li migliora, per cui ci fa piacere segnalare un titolo che ha il merito di mantenersi fedele alle impostazioni tradizionali. L'App di Byterun in realtà ci offre diverse opzioni di personalizzazione della schermata di gioco e delle tessere, ma sta a noi decidere se le vogliamo. Il gameplay è quello vecchio di secoli: un rilassante solitario in cui associare le tessere in oltre 200 schemi di partenza.

puzzle
The Room 2

È l'atteso seguito di un gioco ai tempi atipico per il mondo iOS: dinamismo zero, tutto è concentrato su un unico oggetto di cui individuare gli scomparti segreti e sbloccare meccanismi nascosti. Un approccio che agli utenti Mac più navigati ricorda la serie di Myst. Anche il sequel è fatto tutto di ragionamento ed esplorazione, senza distaccarsi dalle linee guida del predecessore. Si gioca – è il caso di dirlo – sul sicuro.

fotoritocco

Snapseed

Quest'App per il fotoritocco si è sempre distinta per l'implementazione convincente del multitouch. Invece di usare cursori poco pratici su uno schermo più o meno piccolo, Snapseed pone la selezione dei parametri da modificare direttamente sotto il nostro dito, ovunque sia sul display, e noi li variamo semplicemente spostando il dito a destra o a sinistra. Inoltre, la Regolazione Selettiva porta su iOS qualcosa di simile ai Pennelli di Regolazione di Lightroom: alcune regolazioni di base sono applicate solo in punti e con un raggio d'azione indicati da noi. E su un'immagine si possono applicare quante regolazioni selettive si vogliono. Le funzioni di Snapseed comprendono anche le classiche regolazioni "globali" (su tutta l'immagine), ritaglio e rotazione, effetti tradizionali (dal viraggio al tilt-and-shift) e un'ampia gamma di ritocchi in stile Instagram. Esporta direttamente verso alcuni social network e anche verso altre App.

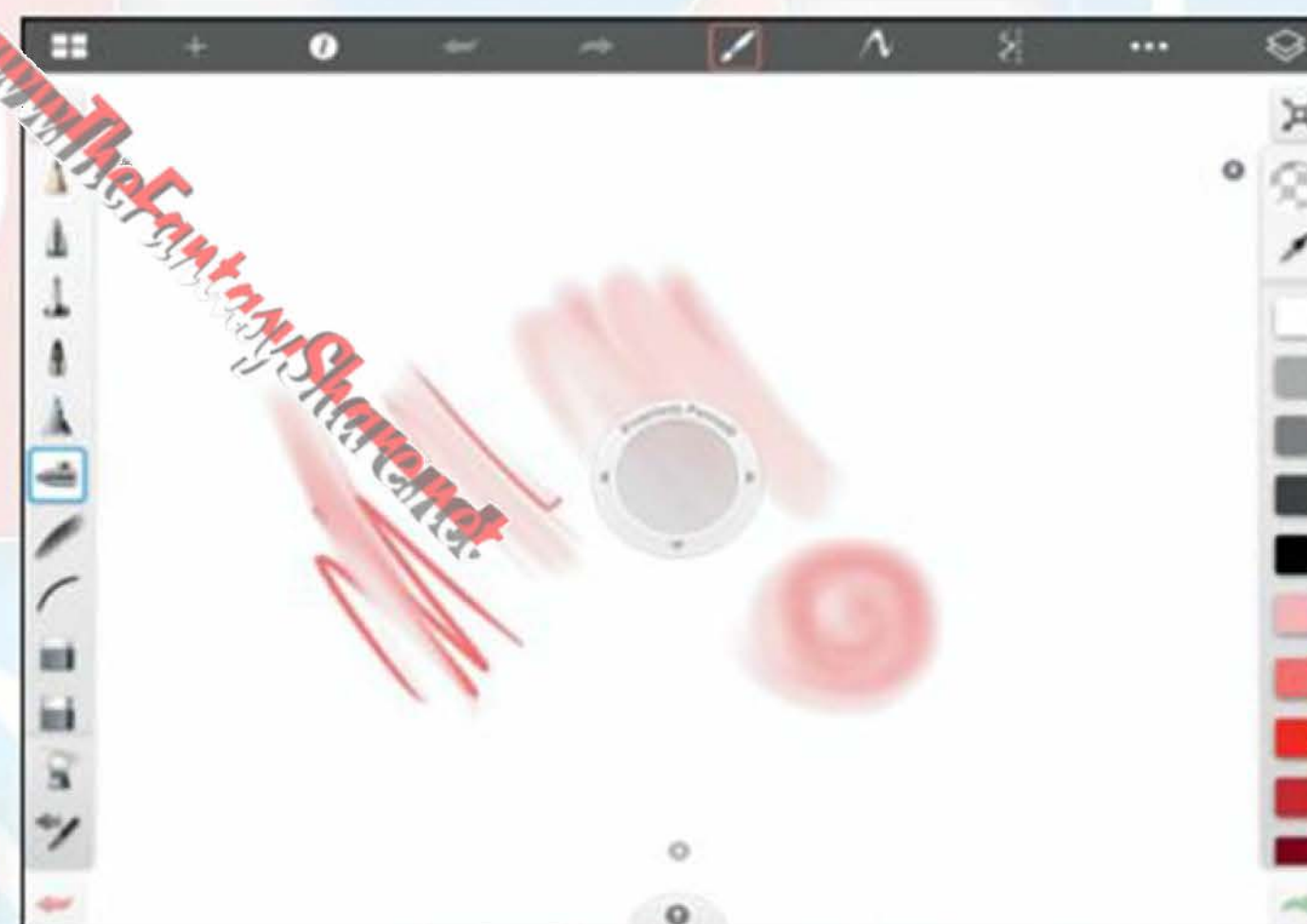
grafica vettoriale

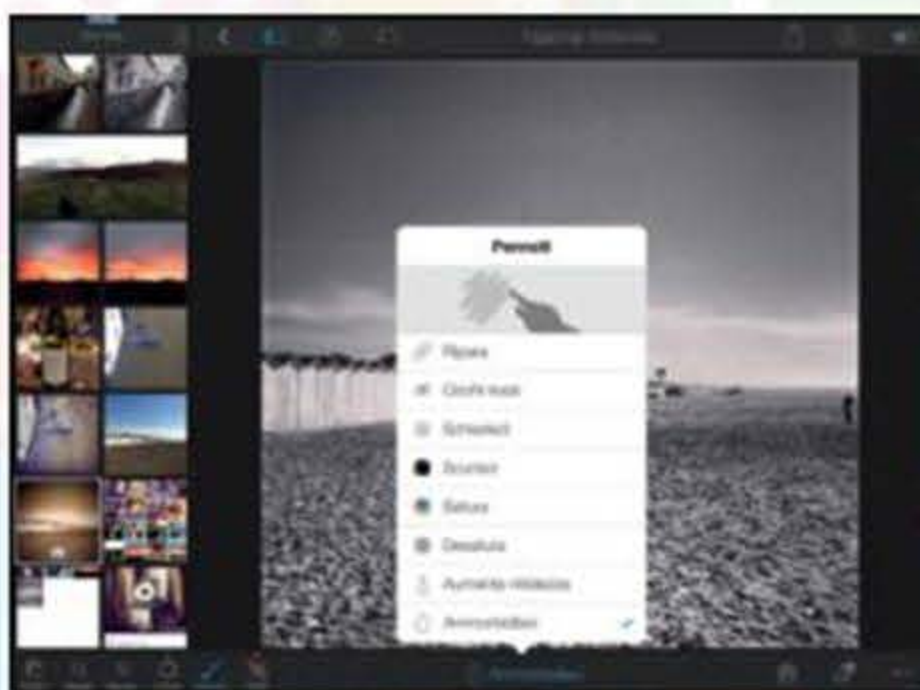
iDraw

iDraw è un'App per la grafica vettoriale che mette a disposizione tutti i tool tradizionali "alla Illustrator" (tratti di penna o pennello, librerie di forme predefinite, curve, ombreggiature, poligoni regolari, gradienti, livelli multipli e quant'altro) in un'interfaccia che è quella convenzionale ma ristudiata per l'utilizzo su display contenuti e in punta di dita. Ne deriva un'App complessivamente piacevole e comoda da usare, ammesso che si abbia già dimestichezza con il mondo del vettoriale e dopo che ci si è abituati a un inevitabile affollamento di palette e comandi. Ciò premesso, iDraw consente un notevole spazio di manovra e non fa quasi mai sentire la mancanza di un mouse, anche grazie al "pinch to zoom" per avvicinarsi ai dettagli del disegno. Supporta il salvataggio dei documenti via iCloud e l'importazione da Dropbox. Pochi però i formati supportati in esportazione (SVG è il solo vero vettoriale) e questo ne limita le applicazioni più evolute.

grafica pittorica

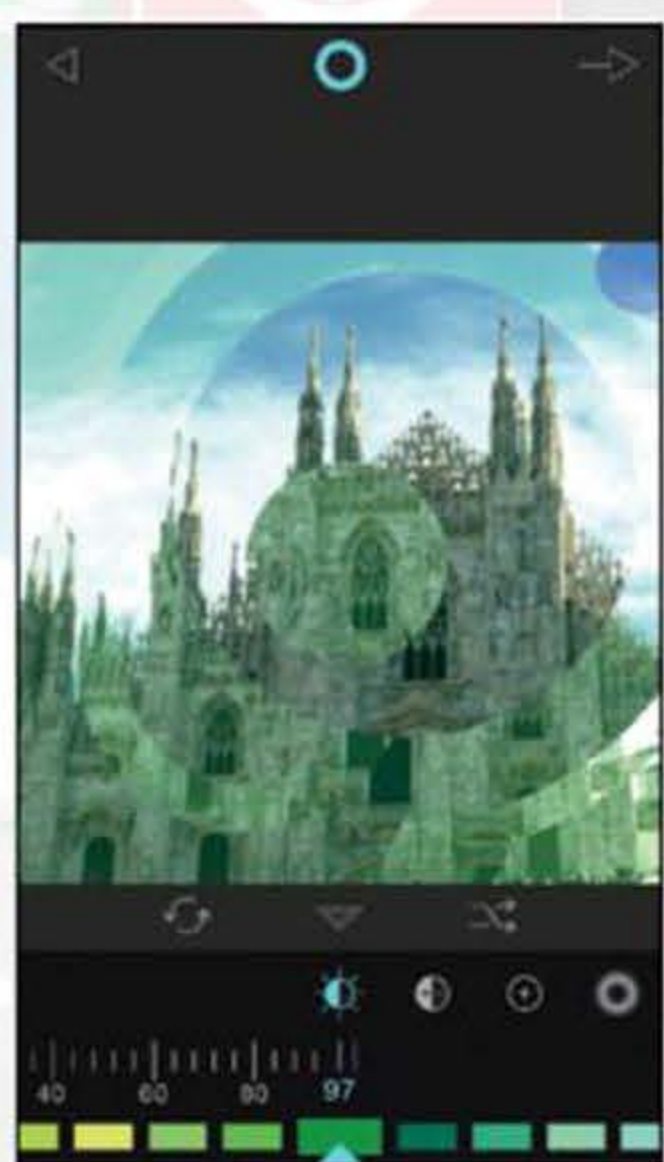
SketchBook Pro

Autodesk ha avuto il merito di credere sin da subito nell'iPad come strumento di creazione grafica e SketchBook Pro è stato sempre preso come esempio di ciò che si poteva fare con un tablet e in punta di dita. La versione più recente dell'App conferma e rafforza questa sensazione, con molti tipi di pennelli ed effetti già integrati nel software, la possibilità di lavorare su più livelli e con una tela molto estesa, varie gesture multitouch e soprattutto – sottolinea Autodesk – lo stesso motore grafico della versione desktop per Mac. Si tratta di un'App con impostazione e funzioni a livello professionale (lo testimonia tra l'altro l'esportazione diretta verso DeviantArt), ma la sua curva di apprendimento non è ostica e quindi anche il semplice appassionato può man mano prendere confidenza con le sue opzioni. Per risultati davvero di qualità è fortemente consigliato l'uso di uno stilo.

fotoritocco
iPhoto

L'App ufficiale di Apple per il fotoritocco ha poco di nuovo nella versione più recente ma resta sempre una delle più efficaci. Con l'estetica alla iOS 7 è piacevole da usare e tutti i comandi sono sempre a portata di mano, senza distrazioni. L'integrazione con iCloud è un punto forte anche lato condivisione, ora si possono progettare e ordinare fotolibri direttamente dall'App.

grafica
Paper by 53

È l'App per chi disegna qualcosa non appena ha un foglio di carta: il punto chiave è l'immediatezza d'uso più che una gamma ampia di pennelli, anche se quelli di base ci sono. Tra i punti di forza il supporto agli stili via Bluetooth, un mixer colori per le proprie sfumature e una community di utenti assai attiva. Molte funzioni e pennelli però vanno acquistati in-App.

fotografia
Fragment

A metà tra fotografia e grafica, l'App sovrappone a una foto dei motivi prismatici che la frammentano replicandone alcune parti, creando regolarità geometriche "a specchio" da spostare sperimentando un po'. Molte le funzioni per il controllo di contrasto, viraggio e dimensione e delle distorsioni. Tanto che a volte è meglio far scegliere all'App un effetto a caso e lavorare su quello.

grafica
Photoshop Touch

Anche in versione touch, Photoshop mantiene il ruolo di ponte tra la grafica e la fotografia: a seconda di chi lo usa mostra il suo lato-fotoritocco o la parte più grafica e creativa. L'approccio punta alla semplicità d'uso pur dando una gamma di strumenti ampia tra regolazioni, filtri e Livelli. Esporta in vari formati, supporta Creative Cloud e l'uso di uno stilo.

fotografia
Camera+

Senza essere troppo complessa, quest'App aggiunge alcune funzioni utili in fase di scatto: stabilizzazione automatica, possibilità di mettere a fuoco e di calcolare l'esposizione in due punti diversi, orizzonte artificiale, timer e scatto a raffica sono quelle più interessanti. Dopo lo scatto sono poi disponibili molte funzioni per l'ottimizzazione delle immagini e anche l'elaborazione in chiave creativa.

fotografia
ShakeItPhoto

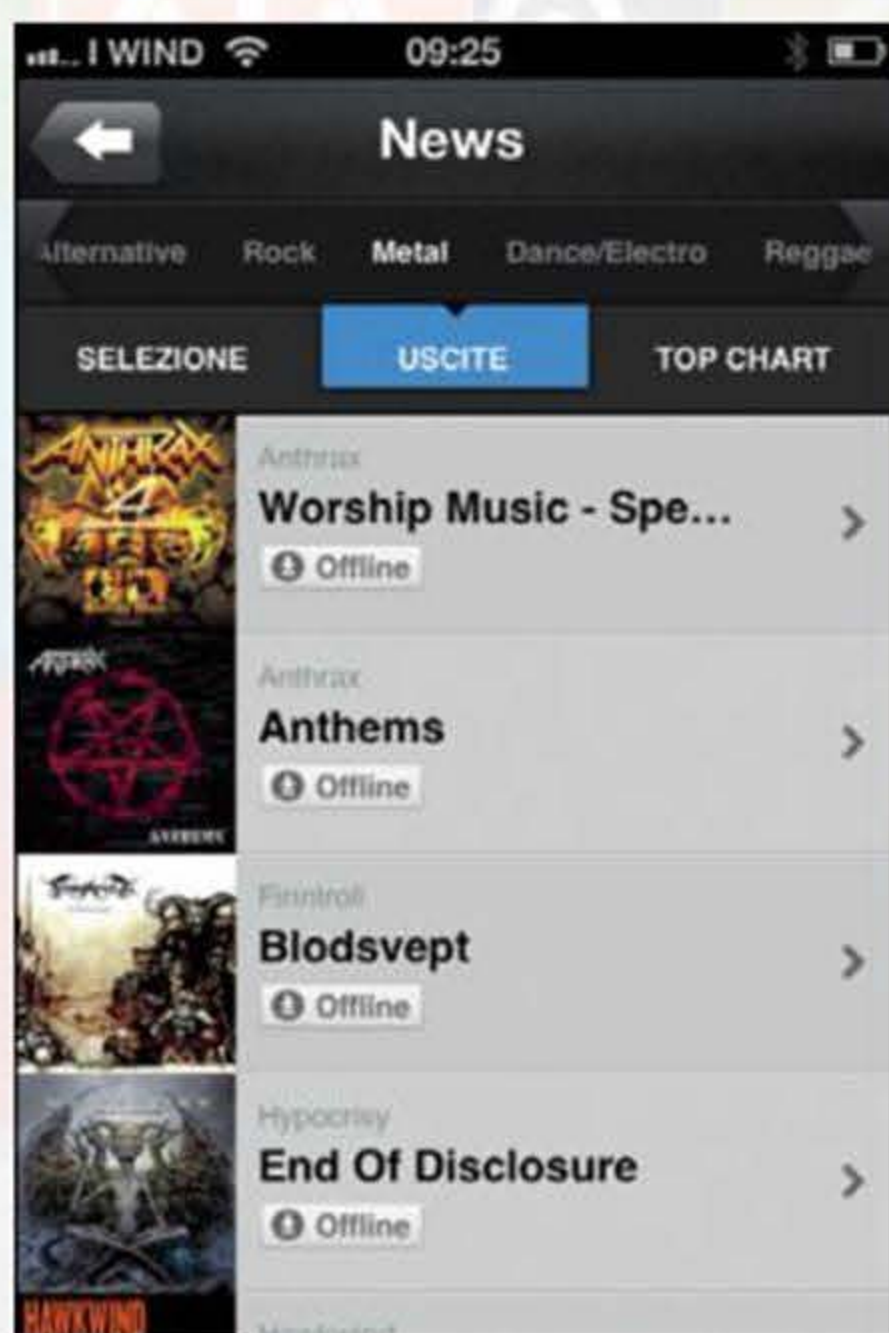
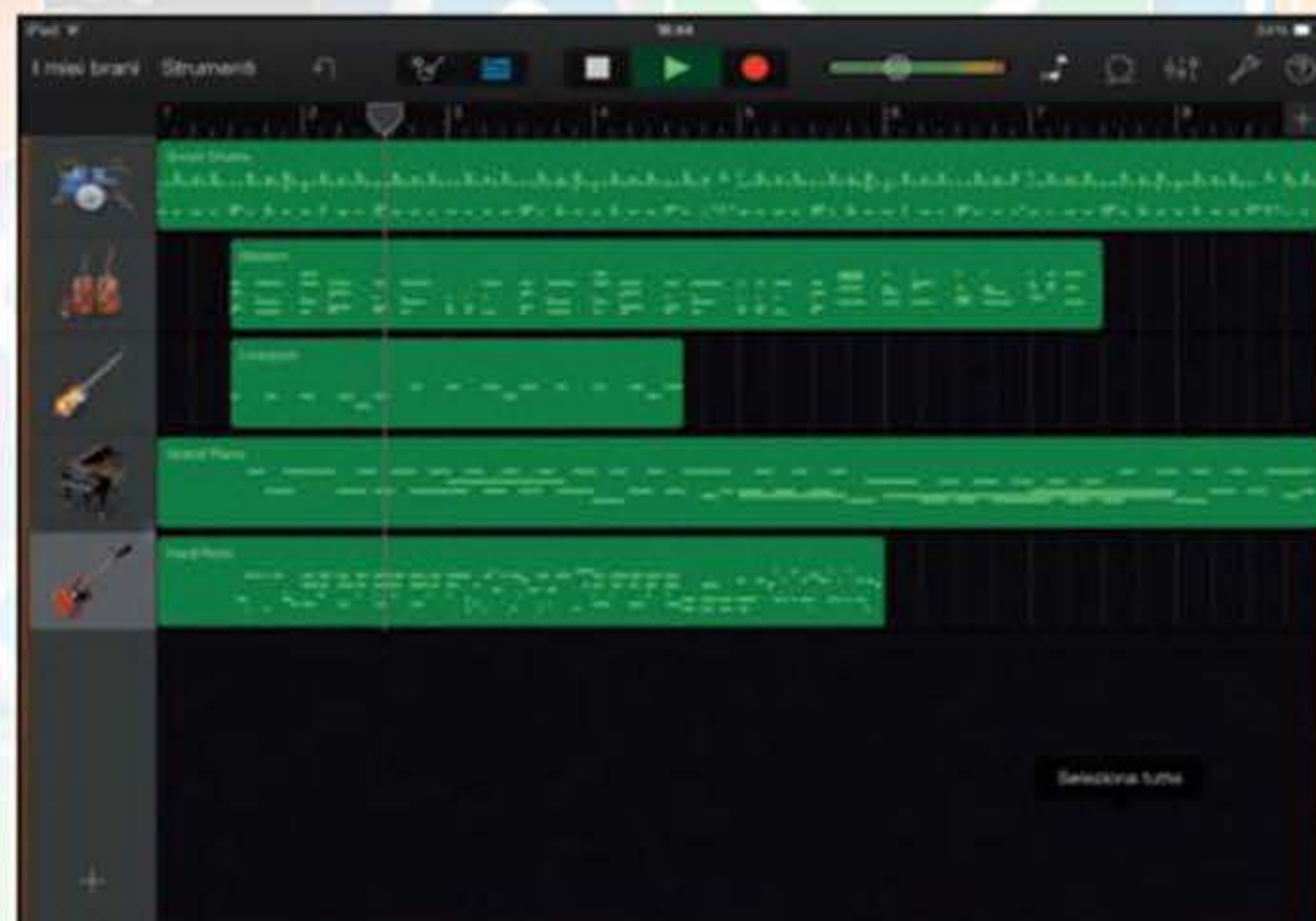
L'App colpisce non solo per come svolge bene il suo compito principale (simulare la resa di una fotocamera a sviluppo istantaneo, anche agitando l'iPhone come si faceva una volta con le stampe Polaroid per far apparire l'immagine), ma anche perché rende gli scatti sempre ben esposti e piacevoli, cosa che con altre App non è ugualmente immediata. La resa che si ottiene è caratteristica e un po' "flou" ma senza perdita di dettagli.

grafica pittorica
Procreate

Un motore grafico OpenGL a 64 bit per i processori A7, tele da 4.096 pixel per lato, 250 livelli di Annulla, tutte le regolazioni base, pennelli personalizzabili per molti loro parametri, filtri... Se si possiede un iPad di ultima generazione quest'App mette a disposizione un bell'arsenale di funzioni, ma senza poi complicare l'interfaccia con cui usarle, che resta molto discreta e ora in stile con iOS 7. Bene le funzioni di esportazione.

musica

GarageBand

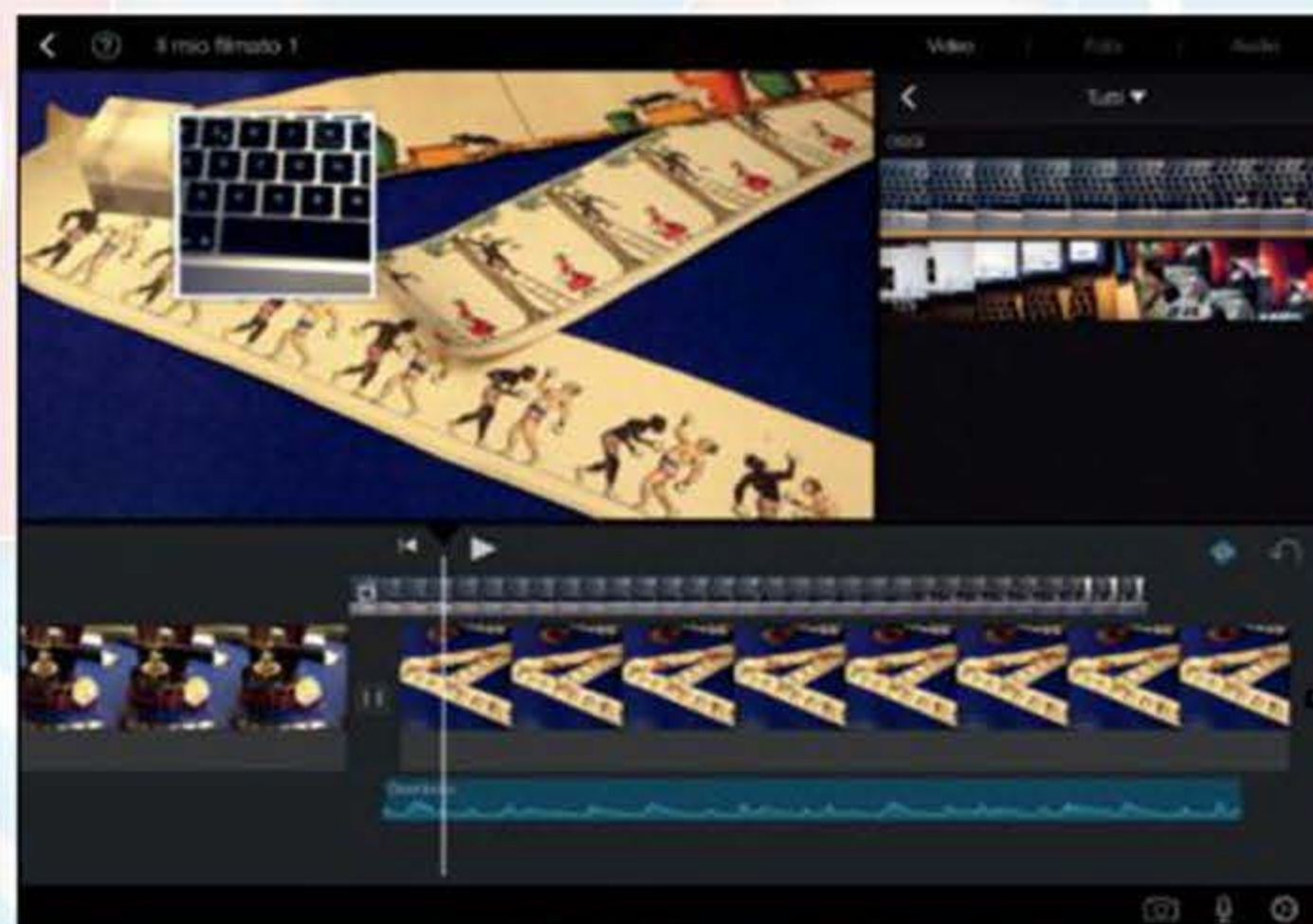
Uno studio musicale sull'iPad e volendo anche nell'iPhone: GarageBand sembrava una scommessa azzardata ed è stato invece un successo, ora anche per la maggiore integrazione – pur con le inevitabili differenze – fra questa versione iOS e la controparte per OS X. Si suona virtualmente in maniera autonoma oppure guidata con gli Smart Instruments (da questa versione anche la batteria), si campionano suoni, si attinge all'ampia libreria degli Apple Loops e soprattutto si collega il dispositivo iOS a una vera chitarra e si registrano le performance dal vivo. Tutto finisce poi in un ambiente multitraccia che tempo fa non avrebbe sfigurato su un Mac desktop. È un vero e proprio studio di registrazione portatile con cui realizzare progetti anche complessi o, per i più professionali, abbozzare progetti da rifinire con la versione OS X, a cui si interfaccia attraverso iCloud.

musica

Deezer

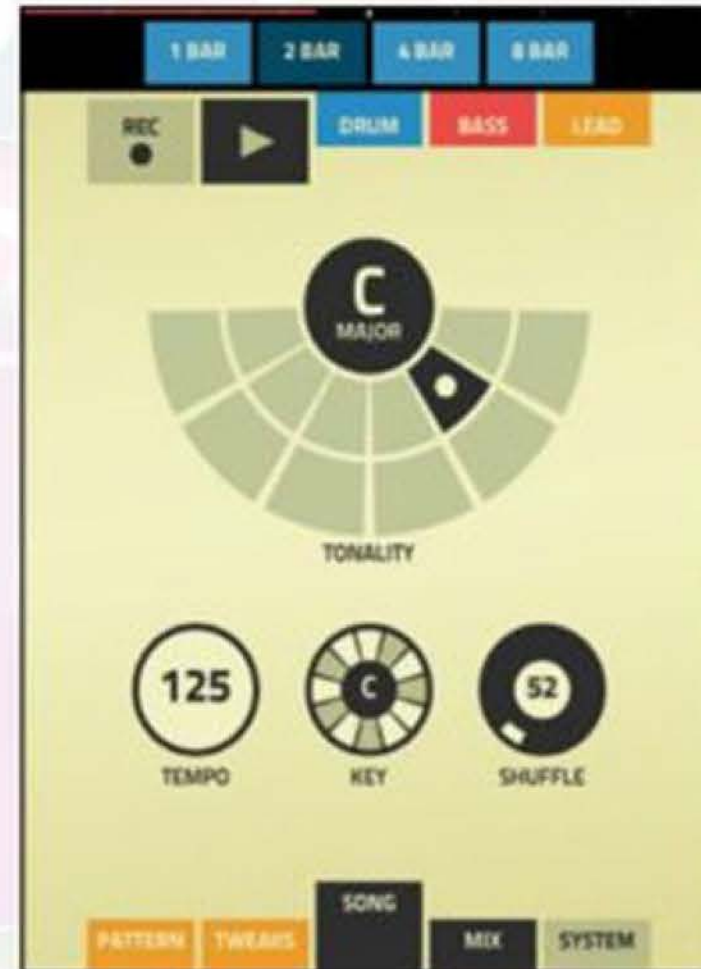
Apple ha rivoluzionato il mondo della musica con iTunes Store, ma oggi quello a cui tutti si stanno abituando è il concetto dell'ascolto in streaming. Ci sono diversi servizi di questo tipo, al momento quello che ci sembra più funzionale e semplice è Deezer.
Ascoltare musica sui dispositivi iOS è a pagamento (è gratuito l'ascolto da browser, con alcuni limiti) ma l'abbonamento è conveniente se siamo degli ascoltatori "intensi" e amiamo la comodità di avere virtualmente qualche milione di brani su un iPhone. Uno dei pregi di Deezer sta nella progettazione dell'App, che risulta sempre chiara e semplice da usare, con un lato "social" ben implementato e i suggerimenti dello staff, comunque interessanti. Pollice su anche per la possibilità di estendere le funzioni di Deezer con alcuni plug-in e per la disponibilità del software su tutte le piattaforme immaginabili. È sempre streaming, quindi occhio alle connessioni.

video

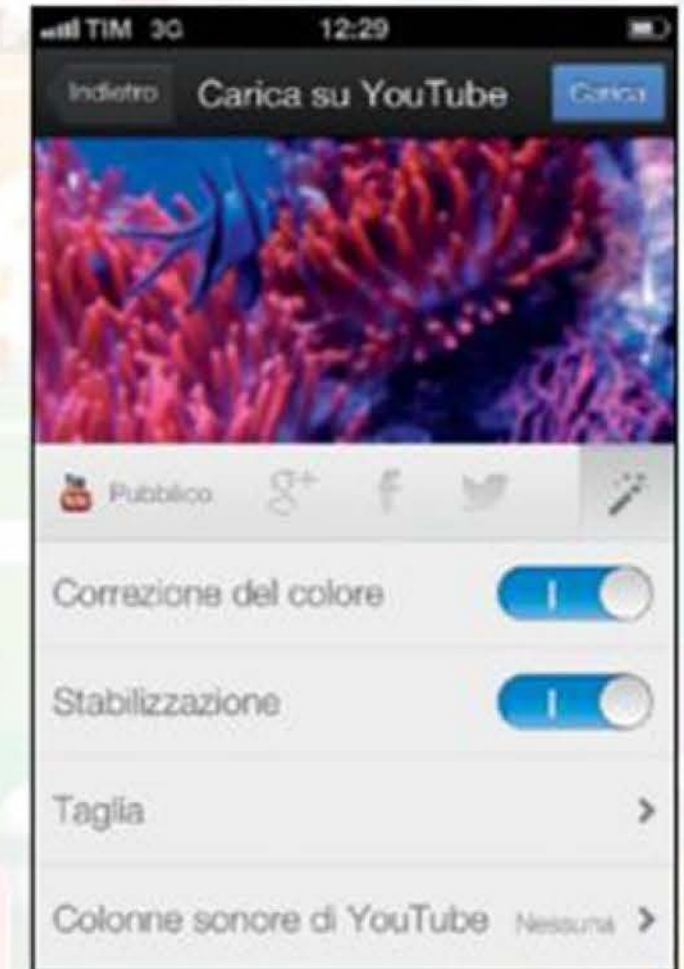
iMovie

Se GarageBand è un piccolo studio musicale, iMovie è uno studio di registrazione video in palmo di mano. Con il vantaggio che di musica bisogna saperne, mentre un video discreto si può creare anche con il semplice buon gusto. iMovie di suo ci aggiunge una gamma di funzioni molto ampia e una dotazione di template predefiniti con stacchi, dissolvenze e titolazioni pronte da personalizzare. Viene logico immaginare che iMovie si usi al meglio sul grande schermo dell'iPad (ed è vero), ma in realtà è su iPhone che dà il maggiore divertimento: ci vogliono davvero pochi minuti per riprendere un video con gli amici, tagliarlo, montarlo, personalizzarlo e condividerlo attraverso i social network. Uno dei pregi di iMovie sta appunto in questa immediatezza: va bene per abbozzare clip complesse da montare meglio su Mac (via iCloud) ma anche per andare "in onda" subito.

musica

Figure

Basso, synth e batteria in punta di dita, come gli Smart Instruments di GarageBand ma con impostazione club-techno. Ecco in sintesi estrema il senso di Figure, App Propellerhead che sfrutta gli engine di Thor e Kong per permetterci di creare melodie in pochi minuti. Tutti i parametri musicali diventano elementi con cui giocare, come anche la dotazione non piccola di virtual instruments.

video

YouTube Capture

Serve un'App specifica per caricare video di YouTube? No, però se siamo degli youtuber molto attivi questa App ci dà una buona mano. Effettua le riprese con una stabilizzazione automatica e la correzione colore, permette di montare insieme le clip riprese e quelle che sono nel Rullino, esporta verso YouTube con varie opzioni di privacy e anche verso i principali social network.

musica

djay 2 per iPhone

L'App di Algoriddim segna il punto di riferimento per chi vuole giocare a fare il DJ con un iPhone e la propria libreria iTunes. Nell'interfaccia a doppio piatto si può scratchare, mixare e richiamare la tastiera virtuale con gli effetti sonori integrati ma soprattutto usare le molte funzioni di mix automatico che vanno bene a chi cerca solo di divertirsi un po'.

video

VLC

L'approdo su iOS del player video Mac più famoso è stato piuttosto tormentato, dato che il suo scopo (riprodurre video anche nei formati non previsti da Apple) talvolta le è costato l'estromissione dall'App Store. Ora però c'è, e questo permette di vedere su iOS quasi di tutto, con la comodità di gestire il trasferimento dei file anche con un link diretto via Wi-Fi.

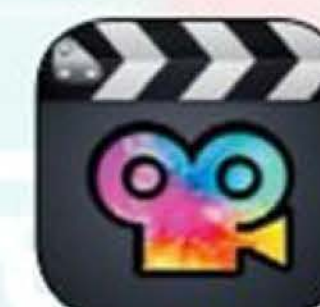
musica

SoundHound

Quante volte capita di ascoltare un brano che non conosciamo e che vorremmo invece scoprire? SoundHound fa proprio questo in (teoricamente) quattro secondi: basta fargli ascoltare uno spezzone di brano oppure canticchiarlo noi stessi. Di solito è molto efficace anche con brani non proprio di primo piano, in più presenta i collegamenti per trovare il brano su iTunes, Rdio e Spotify, con talvolta anche alcuni video YouTube.

video

Videograde

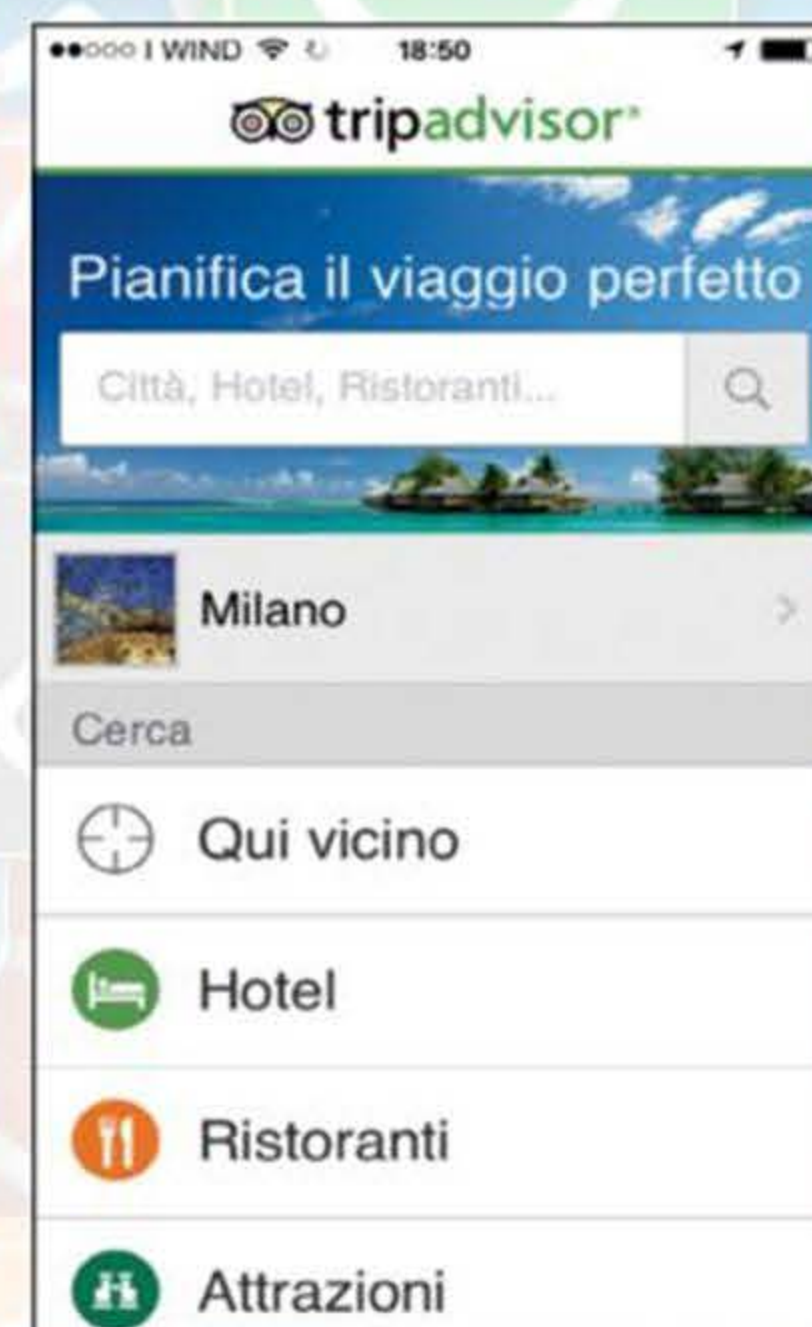
È un editor di color grading ma si può usare come editor video più in generale, se non si hanno pretese particolari in quanto a funzioni di montaggio. Il suo scopo è migliorare la qualità del "girato" con iPhone o iPad, quindi punta su controllo di saturazione, temperatura colore, contrasto, vignettatura e simili. Può tagliare le clip video, quindi in pochi minuti permette di rifinire un video da condividere online. Non effettua riprese.

video

Stop Motion Studio

È per gli appassionati delle animazioni in stop-motion: ci fa riprendere una scena fotogramma (virtuale) per fotogramma, armati opportunamente di treppiede su cui posizionare un iPhone o un iPad, e offre diverse funzioni per montare la sequenza finale, ottimizzarla e arricchirla con diversi effetti. Il funzionamento è semplice ma le opzioni sono molte. Esiste una versione gratuita con acquisti in-App e una che si paga "una tantum".

turismo

TripAdvisor

TripAdvisor ha migliaia di segnalazioni e soprattutto recensioni per locali, alberghi e ristoranti: una mole di informazioni di certo utile se si deve sceglierne uno e magari ci si trova in una città o una zona che non si conosce. L'App iOS mostra le informazioni del sito in maniera chiara, adatta al piccolo schermo dell'iPhone: dati di sintesi, foto, indicazioni stradali e via dicendo sono tutti immediatamente visibili. In più, c'è un pulsante per chiamare subito e in molti casi anche un link diretto a myTable per fare una prenotazione online. Ovviamente sono le recensioni il punto chiave di TripAdvisor e l'App permette tra l'altro di filtrarle per livello di gradimento. Inutile negare che quello delle recensioni online è un tema spinoso: il nostro consiglio è quello di non fermarsi ai voti complessivi ma esaminare bene le recensioni, con particolare attenzione alle più recenti, per farsi un'idea più precisa della qualità del locale. Ma anche dei recensori.

fitness

Runtastic Pro

Non fatevi ingannare dal nome: Runtastic è un'App per lo sport a tutto tondo e non solo per la corsa. Tiene traccia degli allenamenti usando il GPS dell'iPhone e un eventuale cardiofrequenzimetro collegato via Bluetooth (Runtastic ormai è un brand con diversi accessori hardware per il fitness). Le performance (distanza, ritmo, calorie, tempo...) sono visualizzate su mappa, archiviate in uno storico (l'App supporta iCloud) e i loro dati servono a produrre statistiche su come stiamo migliorando la forma. Non mancano il collegamento alla libreria musicale dell'iPhone e la possibilità di registrare manualmente anche gli allenamenti al coperto. Lato social possiamo condividere tutto sui principali network e su quello specifico di Runtastic. L'App esiste anche in versione gratuita di test. Molti acquisti in-App per entrambe, tra cui piani di allenamento e audioracconti, ma niente di indispensabile al funzionamento.

navigazione

TomTom (varie versioni)

L'App Store è popolato da diversi navigatori gratuiti, molti dei quali decisamente efficaci, e da qualche tempo chi ha un iPhone può usare anche le indicazioni stradali dell'App Mappe di iOS stesso. Però richiedono la presenza costante di una connessione dati per calcolare il percorso (il calcolo viene fatto da server remoti, non dall'iPhone) e per scaricare i dati di visualizzazione delle mappe. Se temete di essere in una zona non coperta dalle reti cellulari o all'estero non volete generare traffico dati in roaming, ecco che serve un navigatore offline classico, che funziona ovunque ci sia un segnale GPS. TomTom è il navigatore da cruscotto per antonomasia, l'App iOS ha lo stesso funzionamento – oltre ovviamente alla stessa base dati per le mappe – e replica l'interfaccia standard adattandola al display dell'iPhone perché sia sempre chiara. Molte le opzioni, il solo limite è il costo elevato se si usa l'App saltuariamente.

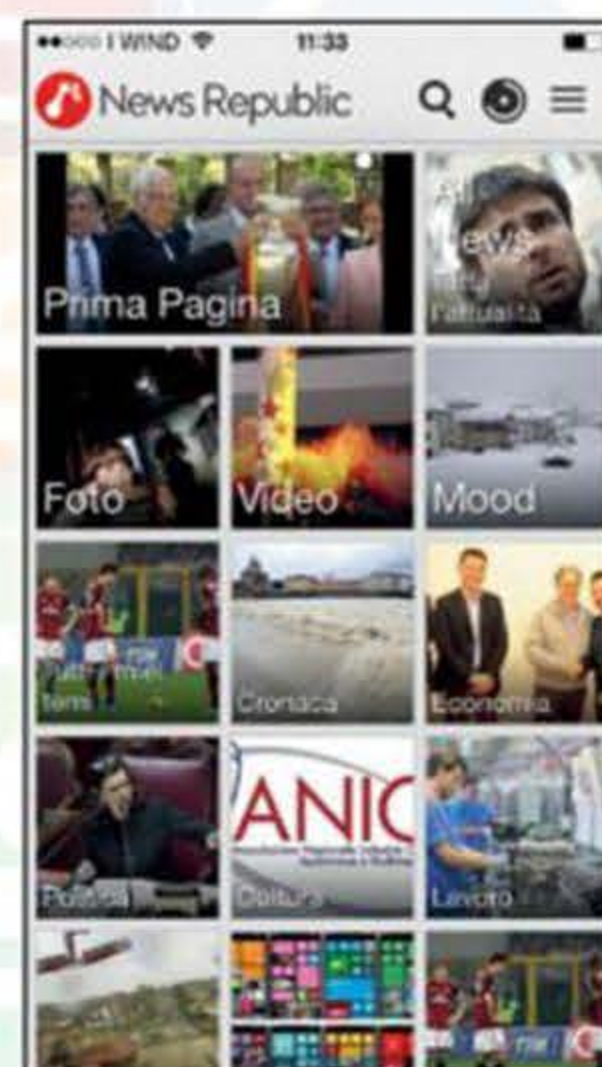
alimentazione

GialloZafferano

Il food va di moda, certo, ma a parte quello la buona (e sana) cucina in compagnia è sempre stata uno dei modi migliori per impiegare il tempo libero. Se siete alla ricerca di una ricetta sarà difficile non trovarla nell'archivio di GialloZafferano (l'App fa da ponte verso il sito web) che spicca per un approccio "easy" con tanto di video-ricette, per chi non ha ambizioni da chef.

notizie

News Republic

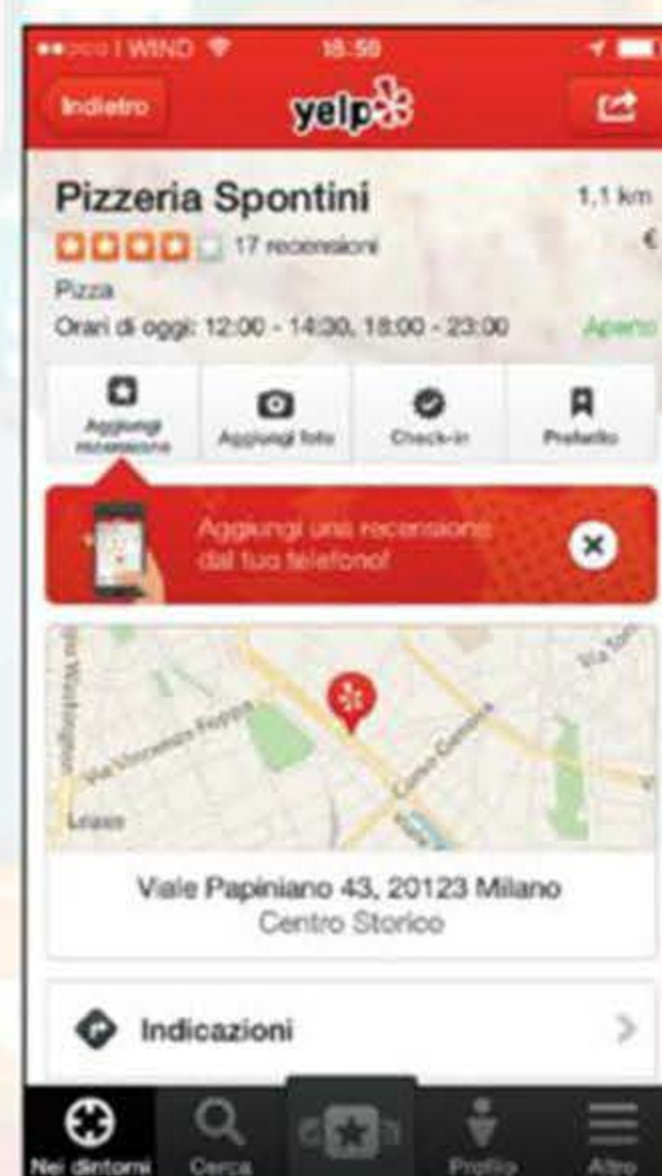
News Republic è un aggreratore che promette di toglierci lo sforzo di selezionare le news: noi indichiamo gli argomenti, l'App sceglie le fonti e filtra le news opportune, sempre più mirate man mano che "impara" cosa ci interessa davvero. Gli articoli sono proposti in un'interfaccia gradevole e funzionale, anche grazie all'uso delle tag cloud. Per restare informati nel tempo libero, senza fatica.

fitness

Moves

Nell'era del "quantified self" ecco un'App che tiene traccia dei nostri spostamenti: quanto camminiamo, corriamo, pedaliamo e via dicendo. Basta tenere l'iPhone in tasca o comunque con noi per avere poi un riassunto quotidiano e settimanale della nostra attività (quasi) fitness. Non tutto è perfetto, come a volte la precisione dei rilevamenti e il consumo di batteria. Ma l'idea c'è.

intrattenimento

Yelp

Foursquare è nato come un gioco e ora si usa anche per scoprire nuovi posti, Yelp nasce per il secondo scopo ma lo "veste" anche da gioco con check-in e punteggi. In realtà il punto forte sono gli yelper stessi, una community di recensori molto attivi che si dilungano su pregi e difetti di un locale. Se TripAdvisor ha la quantità, in sintesi, qui si punta sulla qualità delle recensioni.

turismo

Packing

Per una gita fuori porta o un lungo viaggio, il problema è essere sicuri di aver preso tutto ciò che servirà. Packing serve a questo: permette di creare liste di oggetti da mettere in valigia, anche indicando quale (valigia, borsetta, bagaglio a mano...) e per quale membro della famiglia (cani e gatti compresi). In più gestisce liste di cose da fare prima di partire e di elementi sempre essenziali. Tutto personalizzabile.

consultazione

WikiLinks

L'App si presenta inizialmente come un semplice motore di ricerca per Wikipedia (ma anche Wiktionary e YouTube). La sua caratteristica è poi costruire, a partire da una voce di Wikipedia, uno schema in cui presenta le voci collegate direttamente a essa, poi quelle richiamate da queste ultime e così via a piacere, sino a farci esplorare un albero della conoscenza che arriva sino a voci curiose e che forse non avremmo mai consultato da soli.

intrattenimento

Eurosport

È l'analogo digitale della radiolina che decenni fa i tifosi avevano, la domenica, sempre all'orecchio. Con più discrezione, quest'App riporta le dirette testuali dei principali eventi sportivi in corso, a livello internazionale e per molte discipline sportive. Oltre alle dirette c'è una parte redazionale molto ricca e aggiornata, da quotidiano sportivo. Tanta ricchezza comporta un'interfaccia non sempre di uso immediato, ma ci si orienta.

collaborazione

Asana Mobile

Tablet e smartphone permettono di lavorare ovunque, il che però impone una maggiore organizzazione a chi opera in gruppo e ci sono molti tool online per questo. Asana è uno dei più apprezzati: è tutto "cloud", quindi non ci sono software da installare in azienda, e supporta team di varie dimensioni, dalla startup ai workgroup d'impresa strutturati, mantenendo le stesse funzioni di base. L'App iOS è utilizzabile sia su iPhone sia su iPad e permette di consultare e modificare tutte le informazioni (workspace, task, membri del gruppo di lavoro, stato di avanzamento dei lavori...) gestite in un progetto. L'interfaccia è ovviamente diversa da quella web classica, per adattarsi a una consultazione veloce sui piccoli schermi specie degli iPhone, ma offre un accesso completo alle funzioni del tool. L'App di Asana quindi non è solo un "viewer" ma permette di lavorare come se fossimo davanti a un Mac, per restare allineati con il resto del nostro team.

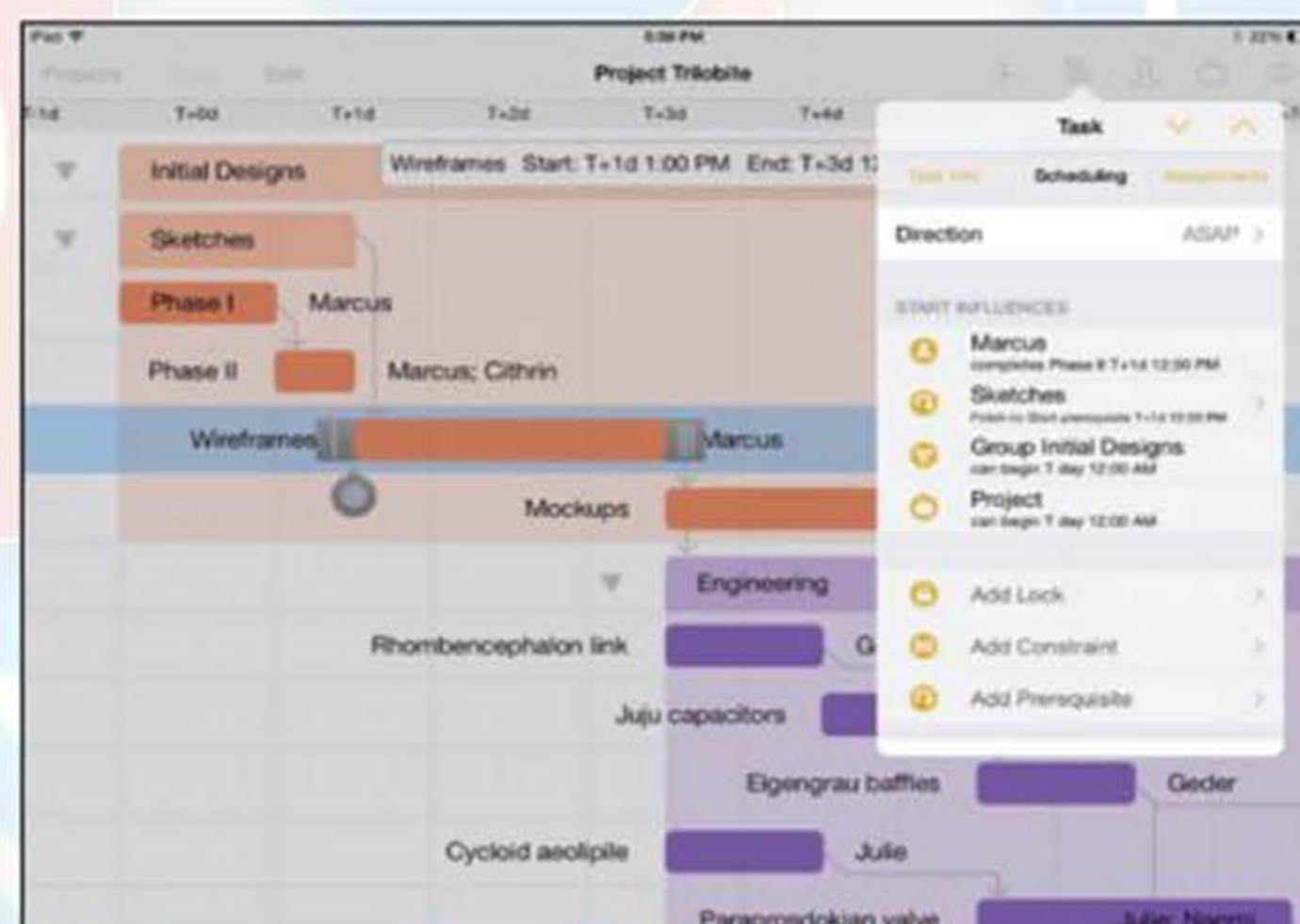
office

CloudOn

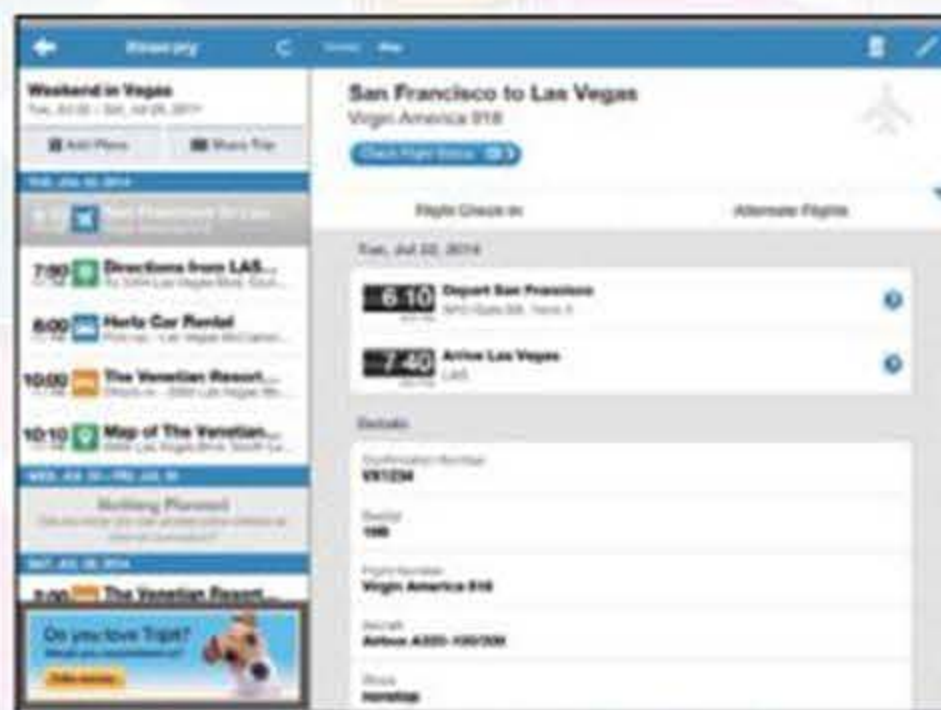
Se per motivi professionali avete bisogno di lavorare con le versioni native di Word, Excel e Powerpoint e in più volete farlo da un dispositivo iOS, CloudOn è forse l'unica soluzione sensata. Anche se a qualche compromesso bisogna comunque scendere. Fa da ponte verso un servizio che in pratica ha "inglobato" Office 2010 in un'interfaccia web, offrendo quindi il vantaggio che le opzioni disponibili, i formati e l'interfaccia delle tre applicazioni Microsoft sono il più possibile identici a quelli delle versioni per Windows. Attorno alle applicazioni CloudOn fa ruotare alcuni servizi aggiuntivi mentre i documenti creati online si conservano sullo storage cloud di preferenza dell'utente. I compromessi accennati sono il fatto di non poter lavorare senza connessione a Internet, una grafica che non dà la tipica sensazione di pulizia del mondo iOS e il fatto che alcune opzioni anche comuni non sono disponibili senza un abbonamento a pagamento.

project management

OmniPlan 2

È la versione ottimizzata per iOS 7 del tool per il project management più noto del mondo Apple. La struttura è allineata a quella della versione per Mac, con cui dialoga, e prevede tutte le funzioni per pianificare e tenere traccia di un progetto, con una decisa attenzione ai vincoli temporali e alla interdipendenza fra i task associati a persone diverse e all'allocazione delle risorse. La parte principale dell'interfaccia è il diagramma di Gantt del progetto, in cui le varie attività sono mostrate nella loro successione su una timeline temporale evidenziando le loro correlazioni ed eventuali impossibilità logiche. I progetti possono essere condivisi fra più utenti e il software si preoccupa di tenere traccia delle modifiche apportate ai task. Un modulo aggiuntivo permette anche di importare progetti già realizzati con alcune versioni di Microsoft Project.

viaggi

TripIt

È l'App ideale per gli spostamenti, più complessi della media, di un viaggio di lavoro. Fa da interfaccia verso il servizio online di TripIt, a cui inviare le mail di conferma delle nostre prenotazioni per avere assemblato automaticamente un piano di viaggio da seguire su iPhone o iPad, con tutti i dettagli. I dati non riconosciuti in automatico si possono inserire manualmente.

social media marketing

Gestore pagine Facebook

Usare Facebook per diletto è diverso che farlo per lavoro: nel secondo caso è meglio avere strumenti mirati. Quest'App serve a gestire le pagine Facebook (non gli account personali) e mette a disposizione le funzioni ad hoc del social network. Si va dai post programmati alla gestione dei messaggi pubblici e privati, dalla visualizzazione degli Insights alla promozione dei post.

programmazione

Codea

iOS fa molte cose, non la programmazione vera e propria. Codea è un primo passo in questa direzione: è un ambiente di sviluppo per Lua, linguaggio poco noto ma diffuso per la sua semplicità e la chiarezza del codice. Non siamo di fronte al raggio d'azione di Xcode e di Ojective-C, ma Codea permette di realizzare App anche complesse ed eseguirle direttamente su iPad.

videoconferenza

WebEx Meetings

Le sessioni di videoconferenza migliorano le comunicazioni in azienda e allo stesso tempo riducono i costi delle trasferte. Quest'App estende il raggio d'azione delle soluzioni basate su Cisco WebEx anche ai device iOS, supportando la gestione delle riunioni virtuali e con funzioni che vanno dal video a due vie sino alla condivisione di file nei formati più comuni.

networking

TeamViewer Pro

TeamViewer è una piattaforma per il controllo e l'assistenza remota di sistemi Mac, Windows e Linux. Quest'App, "pro" a partire dal prezzo, in pratica realizza su iPad una postazione di controllo TeamViewer completa. Il controllo del computer remoto avviene con una sessione cifrata, prevede tastiere dedicate in base al sistema operativo e varie altre funzioni tra cui il riavvio dei sistemi anche non presidiati.

collaborazione

OneNote

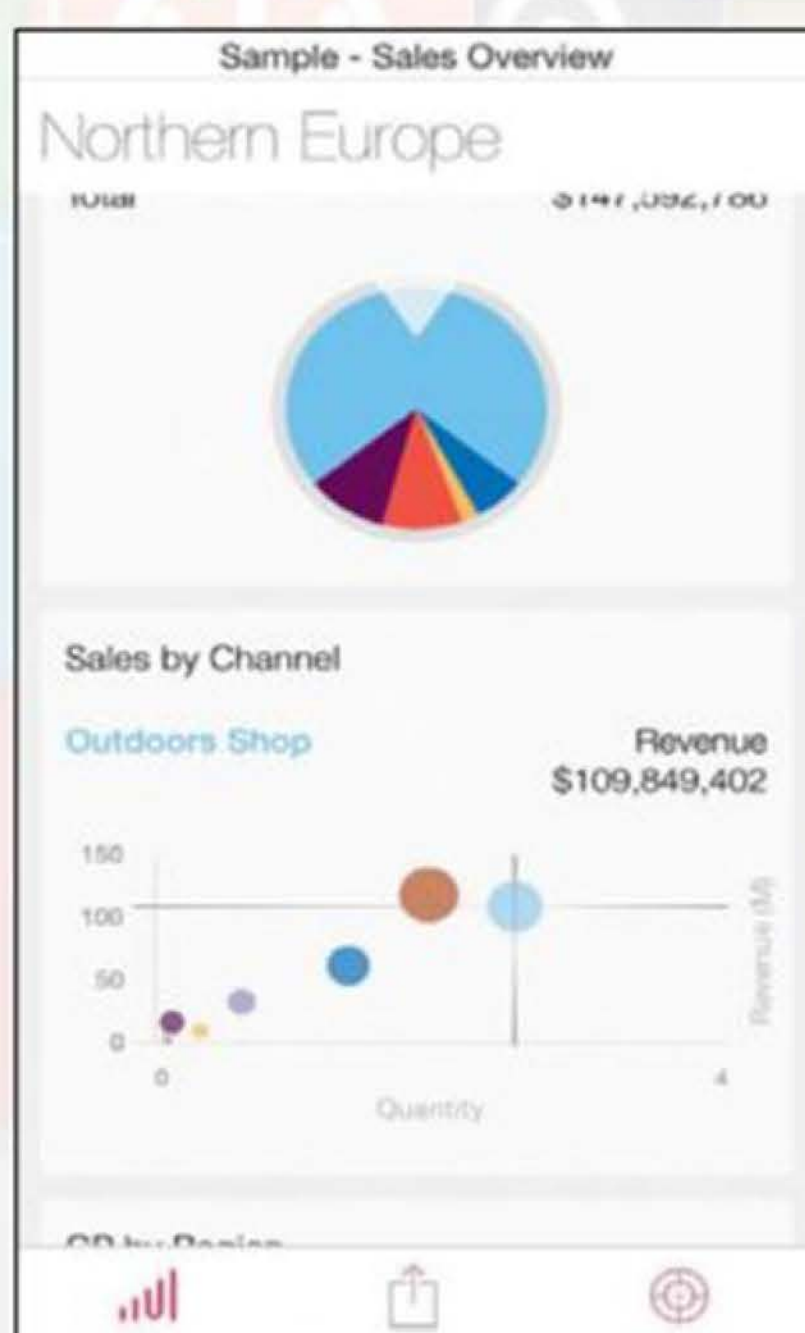
È il client per iOS della piattaforma di condivisione documenti di Microsoft, quindi è utile per accedere ai dati dei server SharePoint aziendali. Rispetto ad altre App simili ha però anche un raggio d'azione più ampio perché prevede l'uso con un account gratuito ad hoc e non solo con quelli SharePoint od Office 365. I formati gestiti permettono di creare e memorizzare documenti completi, liste, note veloci, annotazioni a mano.

networking

Mocha VNC

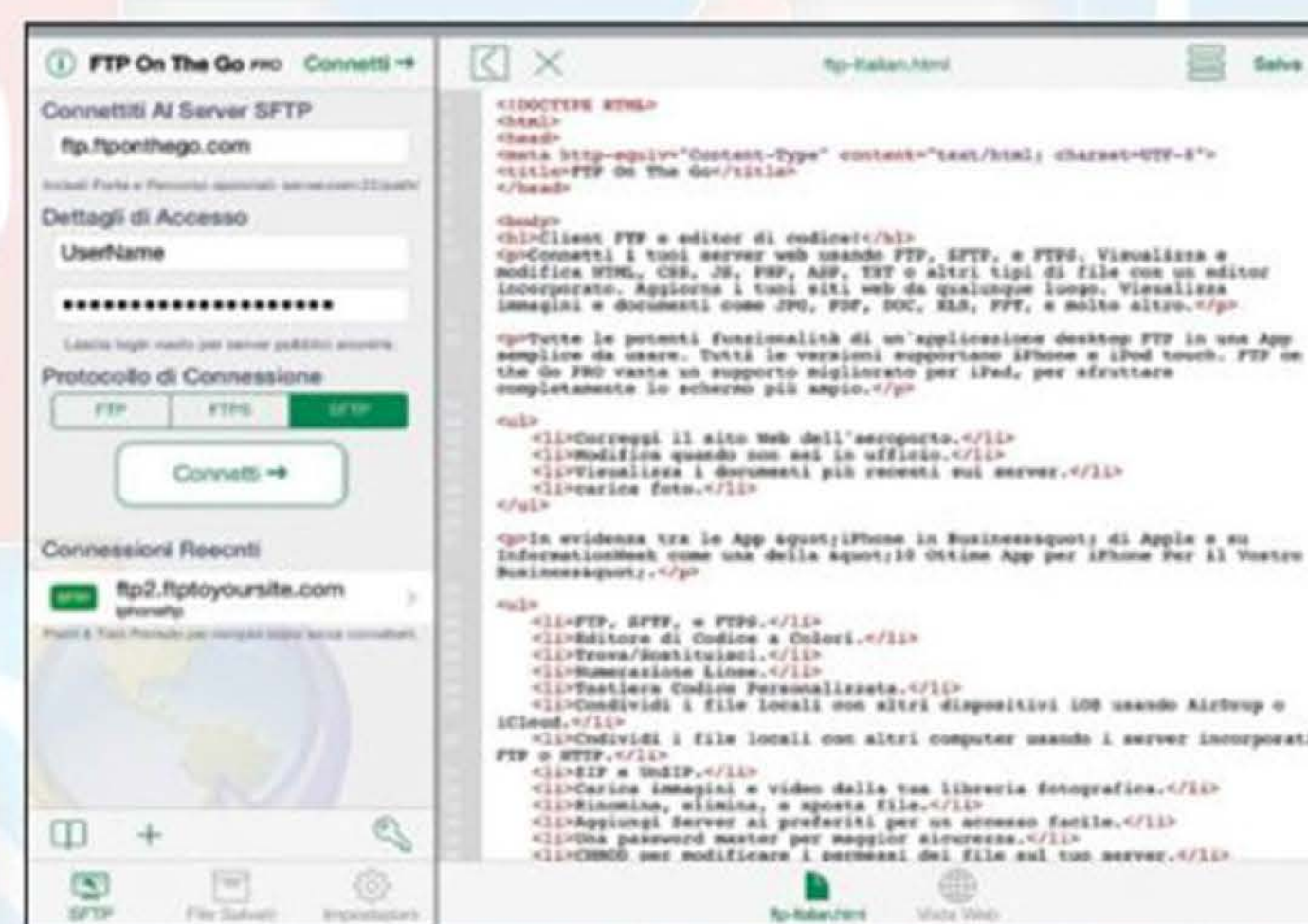
È uno dei client VNC per iOS più diffusi. Permette di collegarsi a un Mac (acceso) su cui sia attiva la condivisione dello schermo e di controllarlo usando il protocollo VNC. Ovviamente funziona assai meglio su un iPad da 9,7 pollici che su altri dispositivi con schermo più piccolo. L'interfaccia e il funzionamento sono sempre chiari, l'emulazione del mouse con il tocco delle dita è buona. Uno strumento utile per i tecnici di rete.

database
FileMaker Go 13

FileMaker è il database "storico" del mondo Apple, quest'App è il client mobile iOS aggiornato per allinearsi alle novità delle piattaforme per OS X in versione 13, ma è adatto anche alla consultazione dei database creati con la precedente release 12. Il suo compito principale resta sempre quello di permetterci di interagire con i database e le applicazioni FileMaker remoti, le novità di questa versione riguardano l'integrazione di un lettore di codici a barre per facilitare la gestione dei database di tipo logistico, una gamma di tastiere ottimizzate in base al tipo di input previsto per determinati campi, la gestione di pannelli separati per una stessa scheda e il supporto dei popover. Queste caratteristiche devono ovviamente essere state previste in fase di sviluppo del database. L'App in sé è gratuita, ma per usarla con i propri archivi potrebbe essere necessario acquistare nuove licenze per le connessioni simultanee ai database remoti.

analisi di dati
Roambi Analytics

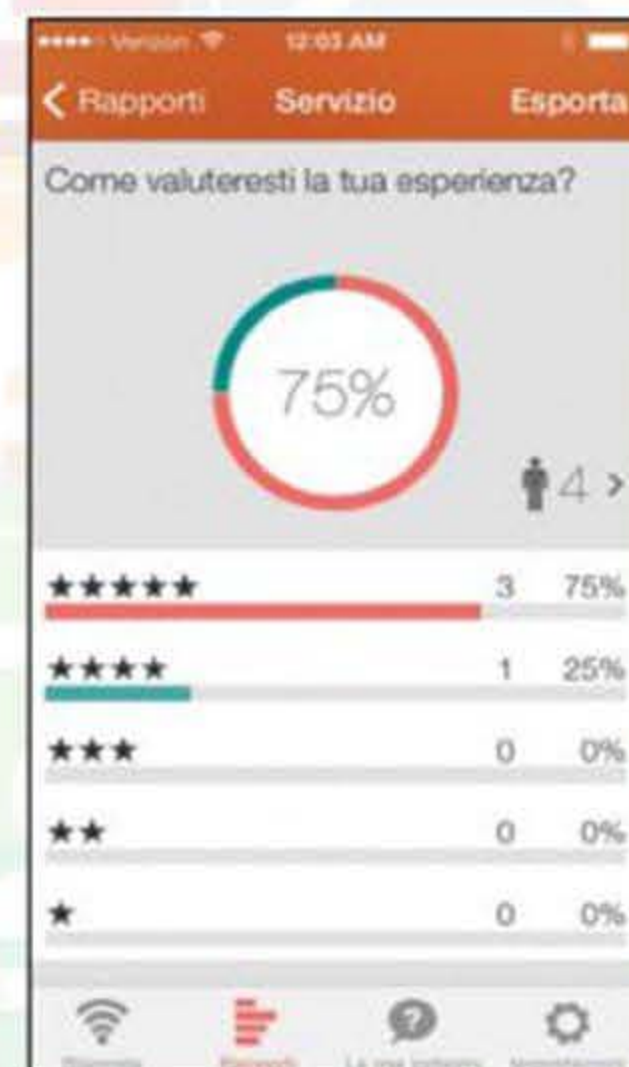
Molto diffusa Oltreoceano, questa App è progettata per dare ai manager una vista sintetica ma graficamente d'impatto sui dati chiave dell'andamento di un'azienda. Non si tratta quindi – va sottolineato – di un'App per tecnici in grado di eseguire analisi approfondite sulle basi di dati, ma di un "cruscotto" più generico, anche se d'effetto e interattivo. Questa non-specificità permette tra l'altro un buon raggio d'azione, dato che la piattaforma Roambi si collega con molti database (dai file Excel e SQL sino ai sistemi IBM o SAP) e con diversi sistemi di Business Intelligence (Microsoft, SAP, SAS, IBM, Oracle). Un fattore interessante è che è possibile usare questo sistema di reporting anche gratuitamente, sebbene in tal caso il formato supportato per la base dati sia solo Excel. Roambi Analytics può essere poi affiancato da Roambi Flow, che invece di un dashboard interattivo realizza un report più articolato con testo e grafici.

FTP
FTP On The Go PRO

La diffusione dei servizi di cloud storage sembra aver reso inutile i server FTP veri e propri, ma in diversi casi e soprattutto per ragioni di efficienza può essere utile avere sul proprio dispositivo iOS un client FTP. Quest'App è una delle più complete perché oltre a gestire le connessioni FTP, cifrate o meno, integra un editor testuale per intervenire direttamente sui file di testo (e specialmente di codice, con tanto di tastiera specifica e codici colore) conservati sui server FTP. Per i file c'è la possibilità di rinominarli, spostarli, cancellarli e modificarne i permessi; si possono compattare e scompattare i file ZIP direttamente "a bordo". Oltre a queste funzioni troviamo un visualizzatore dei tipi di documenti più comuni (immagini, PDF, formati office...) e la possibilità di connettersi ad altri device via AirDrop, iCloud o più genericamente con un server FTP/HTTP integrato.

statistiche traffico web
Analytiks

Analytiks dà in ogni momento una sintesi dell'andamento del traffico web su uno o più siti mediante Google Analytics. Non permette di eseguire analisi approfondite allo stesso livello della dashboard web, ma mostra in maniera graficamente accattivante i dati di sintesi e una selezione dei raggruppamenti di traffico predefiniti (browser, referral, tempo di permanenza...).

reporting
Loop Survey Maker

Serve a realizzare un sondaggio da presentare ai clienti direttamente o attraverso e-mail e social network. Il questionario si crea su iPad, le risposte raccolte subito (con lo stesso iPad) od online vengono memorizzate sui server di Loop e generano un report di analisi esportabile in Excel. Gratis i sondaggi base (7 domande per 50 risposte), a pagamento gli altri.

cifratura
iPGMail

Quest'App implementa funzioni di cifratura delle e-mail secondo lo standard OpenPGP, quindi è destinata a chi vuole scambiare messaggi in modo privato con un sistema a doppia chiave. Offre una buona sinergia con l'App Mail di sistema, importa coppie di chiavi già esistenti e si integra con Dropbox per cifrare e decifrare file salvati sullo storage cloud.

grafica
myPantone

Per chiunque abbia a che fare con i colori professionalmente. L'App è in primo luogo una enorme "mazzetta" Pantone virtuale, con circa 13 mila colori di varie librerie. Serve però anche come strumento più creativo, ad esempio esamina una foto per estrarre i codici Pantone dei colori principali che vi sono presenti, o genera palette cromatiche in base a un colore specifico di partenza.

stampa
PrintCentral Pro

Vogliamo stampare un documento da un device iOS ma non c'è una stampante compatibile AirPrint? Quest'App aggira l'ostacolo facendo da ponte verso una buona parte delle stampanti Wi-Fi non AirPrint e anche quelle non wireless, "passando" attraverso un Mac o un PC su cui si sia installato un modulo software ad hoc. I documenti possono venire da altre App o essere ricavati da vari servizi di cloud storage.

e-mail
Inbox Pro

Non è perfetta e nemmeno economica (per la media dell'App Store), ma questa App serve a chi deve connettersi con un server di posta aziendale Exchange e avere sul proprio device iOS i dati gestiti da Outlook (posta e calendari). Supporta varie versioni di Exchange, dalla 2003 alla 2013, gestisce più account, permette il collegamento in VPN e la visualizzazione integrata dei documenti nei formati più comuni. Stampa via AirPrint.

CAD
AutoCAD 360

È l'App iOS ufficiale Autodesk per gestire su iPhone e, meglio, su iPad i progetti 2D e 3D in formato DWG che fanno capo a un account sull'omonimo servizio cloud di Autodesk. I file memorizzati online si possono scaricare sul dispositivo e aprire in tutti i loro dettagli, modificare con le funzioni base dell'App e poi condividere nuovamente o stampare. Solo la versione Pro a pagamento permette di creare disegni da zero direttamente su iOS.

tecnologia e innovazione al CES 2014

Tra dispositivi tecnologici indossabili e droni, televisori piatti, curvi e sempre più grandi, audio in alta risoluzione e automazione domestica, accessori e App per dispositivi mobile, una panoramica dall'edizione 2014 del CES

— a cura della redazione

Il presidente e CEO di CEA Gary Shapiro introduce il keynote di Intel all'edizione 2014 del CES

Il CES è la manifestazione internazionale sulle nuove tecnologie organizzata dalla Consumer Electronics Association (CEA), tenutasi a Las Vegas dal 7 al 10 gennaio. Quest'anno l'evento si sviluppava su 2.000.000 di metri quadrati di spazi espositivi, con stand di più di 3.200 marchi espositori, che hanno attirato oltre 150.000 visitatori da tutto il mondo.
"CES è un'esperienza entusiasmante, è la magia a portata di mano! E quasi un terzo della popolazione mondiale in qualche modo ha interagito con il CES nel corso di questa settimana", ha commentato Gary Shapiro, presidente e CEO di CEA. "Dagli schermi curvi e flessibili ai TV Ultra HD e agli smartphone di prossima generazione, fino a droni, robot, sensori, l'Internet of Everything, l'audio ad alta risoluzione, le auto connesse e le stampanti 3D… sembra che l'unica cosa che è mancata al 2014 CES sia stata la macchina del tempo!"
Oltre a quello di Gary Shapiro, ci sono stati keynote di altre personalità di spicco quali, ad esempio, John Chambers, presidente e AD di Cisco, Marissa Mayer, AD di Yahoo, e altri. Video di keynote, conferenze, supersession, così come informazioni sull'evento, sono disponibili sul sito **www.CESweb.org**.
Tra le venti e più TechZone del CES 2014, una nuova era la Hi-Res Audio Experience, dedicata all'audio in alta risoluzione. Karen Chupka, senior vice president CES e corporate business strategy di CEA, ha così commentato l'iniziativa: "Le tendenze di mercato ci indicano che i consumatori sono pronti ad abbracciare le soluzioni audio hi-resolution, che si riveleranno presto un'opportunità fantastica per il settore dell'elettronica di consumo come per quello discografico".

SanDisk aggiunge 64 GB di memoria a tablet e smartphone

La società ha messo in vendita SanDisk Connect Wireless Flash da 64 GB– Il dispositivo è pensato per offrire agli utenti una maggiore capacità di memoria wireless per i propri dispositivi mobili, attraverso un prodotto facilmente trasportabile.
Ricordiamo che la linea di accessori SanDisk Connect consente di fare lo streaming e archiviare contenuti in movimento in modalità wireless senza la necessità di connettersi a Internet.
Con il lancio di Connect Wireless Flash Drive da 64 GB, SanDisk ha aggiornato anche il software che accompagna la linea di prodotti al fine di migliorare le prestazioni e l'accessibilità dei dispositivi e mantenere al contempo una connessione dati con il cellulare. In particolare, per il Wireless Media Drive, gli aggiornamenti includono anche una web app che consente l'accesso wireless da PC e computer Mac, da tablet basati su Windows 8 e la possibilità di riprodurre video acquistati su iTunes. Maggiori informazioni sul sito **www.sandisk.com**. SanDisk Connect Wireless Flash Drive da 64 GB è in vendita a 99,90 euro.

più pixel per tutti

Da Haier un ricco ventaglio di televisori: protagonista principale, ma non l'unico, è l'Ultra High Definition– Già nel nostro reportage dall'IFA di Berlino avevamo avuto modo di parlare dell'ampia offerta di modelli di Tv 4K, da parte di Haier. Per quest'anno, sono tre le gamme di Tv Ultra HD proposte da Haier, con diverse disponibilità nel corso del 2014, a seconda dei modelli: la serie H7000 oltre che dalla risoluzione UHD (3840 x 2160) è caratterizzata dalla tecnologia 3D; la serie H6500, disponibile nei formati 42", 50", 58" e 65"; la serie H9000, che arriverà nel secondo semestre del 2014 riprendendo l'insieme delle caratteristiche della serie H6500, con in più il codec HEVC (High Efficiency Video Coding) e le porte HDMI 2.0, e che sarà disponibile nei tagli da 50", 58" e 65". Ma non c'è solo Ultra HD nell'offerta Haier. La serie M7000 è la gamma di Tv con Android 4.2 integrato, mentre la serie B7000 presenta Tv Full HD (1920 x 1080) o HD (sul modello da 32" con risoluzione 1366 x 768). Informazioni su **www.haier.com/it/**.

un serbatoio per l'iPad

LaCie ha presentato Fuel, un hard disk wireless da portare ovunque, per iPad, iPhone e Mac– Si chiama Fuel ("carburante") e ha la forma di una tanica: questo hard disk wireless di LaCie offre 1 TB di storage esterno per non rimanere "a secco" di spazio di archiviazione. Fuel consente di accedere ai contenuti archiviati al suo interno anche in assenza di Internet o del network wireless, poiché è in grado di creare una propria rete Wi-Fi; può inoltre funzionare anche come hot-spot, se è collegato a Internet via Wi-Fi. Un ampio spazio di archiviazione solitamente viene sfruttato per file multimediali: essi possono essere fruiti sull'iPad o iPhone mediante l'apposita App; LaCie Fuel supporta inoltre lo streaming via AirPlay sui dispositivi compatibili.

Il Fuel supporta la condivisione dei file con cinque dispositivi alla volta e può integrarsi con Dropbox per la sincronizzazione automatica di documenti. Le opzioni di connessione non si limitano al wireless: se si ha necessità di trasferire velocemente file da o verso un Mac, è possibile utilizzare la porta USB 3.0.

Abbiamo fatto un accenno alla App: Fuel viene infatti presentato da LaCie come il risultato della prima collaborazione tra Seagate e la stessa LaCie. L'accesso ai file del disco wireless avviene infatti tramite l'App gratuita Seagate Media, disponibile per iOS, Android e Amazon Kindle: essa consente di organizzare e ricercare i file oltre che di sfogliare la libreria ed effettuare lo streaming dei documenti multimediali archiviati nel Fuel. LaCie Fuel da 1 TB costa 209,90 euro; informazioni su **www.lacie.com**.

Sul numero scorso di Applicando avevamo parlato di altre novità lanciate da LaCie in occasione del CES, il Little Big Disk Thunderbolt 2 e l'hard disk Sphère.

touch senza tocco

IK Multimedia presenta iRing, un motion controller per iPhone, iPad e iPod touch per le App musicali– C'era anche innovazione Made in Italy a Las Vegas. IK Multimedia ha lanciato quello che l'azienda modenese definisce il primo controller motion-tracking per le App iOS, in primo luogo musicali, ma non solo. Mediante iRing i musicisti possono triggerare suoni, effetti e altri parametri delle App musicali, in tempo reale, sulla base della posizione della mano, quindi senza dover toccare lo schermo touch dell'iDevice. iRing è una sorta di anello dotato di marker identificatori la cui posizione viene tracciata dalla fotocamera frontale del dispositivo iOS e dagli algoritmi di riconoscimento incorporati in un'App. Le informazioni sulla posizione vengono convertiti dall'App in comandi o istruzioni MIDI per l'App musicale compatibile. Una confezione iRing contiene due anelli, è dunque possibile controllare fino a sei parametri, mediante i movimenti di due mani (tre parametri con ciascuno dei due "anelli sensore") e la rilevazione della loro posizione su una griglia a tre dimensioni. Il "motore" di questa tecnologia è nell'App gratuita iRing FX/Control, che lavora in background ed è compatibile con AudioBus e Inter-App Audio per inviare i controlli alle App musicali. Con iRing arriva anche l'App iRing Music Maker, per la creazione di groove musicali; il dispositivo è compatibile anche con le ultime versioni di diverse App di IK Multimedia, tra cui AmpliTube, SampleTank, GrooveMaker 2. IK Multimedia mette a disposizione degli sviluppatori un SDK e un programma di licenze; l'azienda modenese è focalizzata sulla produzione di hardware e software per la musica, ma sottolinea che la tecnologia iRing potrebbe essere sfruttata anche in altri ambiti, quali ad esempio il gaming. iRing costa 19,99 euro ed è disponibile in tre diversi colori; maggiori informazioni su **www.ikmultimedia.com**.

tecnologia per gioco

Con MiniDrone e Jumping Sumo di Parrot, i droni scatenano il divertimento– Tra i vari annunci di Parrot nell'ambito di CES 2014, si sono fatti notare due giocattoli tecnologici e "connessi". Entrambi i prodotti saranno disponibili nel corso del 2014 e i prezzi, al momento di scrivere queste pagine, non erano ancora stati annunciati. Parrot MiniDrone è un quadricottero dotato di numerosi sensori e connesso a smartphone e tablet mediante Bluetooth Smart. Parrot MiniDrone ha un design compatto e leggero che gli consente di volare ad alta velocità e realizzare acrobazie con grande precisione; inoltre, collegando due ruote può arrampicarsi sul muro o spostarsi sul soffitto.
Jumping Sumo è invece una sorta di robot-insetto, anch'esso ovviamente "connesso", che viene pilotato tramite Wi-Fi a 2,4 o 5 GHz con uno smartphone o un tablet, per seguirne le acrobazie grazie alla videocamera integrata. Jumping Sumo è dotato di giroscopio e accelerometro ed è in grado non solo di girare e ruotare di 90 gradi, ma anche di fare salti fino a 80 centimetri, con grande agilità. Maggiori informazioni su **www.parrot.com**.

per tutti i gusti

Tante novità da Samsung in diversi ambiti, dalle fotocamere alle smart TV, dai tablet agli elettrodomestici– In ambito fotografico, Samsung ha presentato la nuova NX30, dotata del sensore APS-C CMOS da 20,3 megapixel e del sistema AF System II, uniti alla velocità dell'otturatore di 1/8000 sec e alla modalità di raffica a 9 fps. Il display touch Super AMOLED è inclinabile per provare sempre nuove prospettive di scatto e il motore DRIMe IV di Samsung ottimizza la riproduzione dei colori e la riduzione del rumore, oltre a offrire il supporto per la realizzazione di video in Full HD con risoluzione da 1.080 pixel. Come le altre fotocamere della famiglia NX, anche la NX30 permette di scattare e condividere le immagini in tempo reale grazie alla funzione NFC (Near Field Communication) o alla connettività Wi-Fi. La NX30 monta le ultime ottiche Samsung 16-50mm F2-2.8 S ED OIS e 16-50mm F3.5-5.6 Power Zoom ED OIS.
La Galaxy Camera 2 eredita il design retrò della Galaxy Camera: si basa sul sistema operativo Android 4.3 (Jelly Bean) su un processore quad core da 1,6 GHz e su uno zoom ottico 21x con un sensore CMOS da 16 megapixel; ha uno schermo touch da 4.8" e offre una modalità Smart con 28 opzioni di scatto preimpostate. In ambito TV, i televisori Samsung di ultima generazione ampliano l'esperienza "smart" grazie ai comandi gestuali e vocali potenziati. Inoltre al CES 2014 Samsung ha presentato i nuovi Ultra High Definition con lo schermo curvo, che spaziano dal modello da 105" fino alle serie UH9000, disponibile nella versione da 78", 65" e 55"; caratterizzati dal design curvo anche i Full HD della serie H8000. Nell'ambito del design "tradizionale", arriva il nuovo, imponente, UHD TV S9 da ben 110".

gli "occhiali intelligenti" di Epson

Moverio BT-200 consente di sperimentare le potenzialità della realtà aumentata grazie alla fotocamera frontale, al giroscopio e alla bussola di cui è dotato– Quello dei dispositivi tecnologici da indossare è senz'altro uno dei trend più "caldi" del momento. Il dispositivo Moverio BT-200 parte dall'esperienza del modello BT-100, sulla base del quale è stato progettato, ed è un visore binoculare potenziato dalla tecnologia per l'augmented reality. Rispetto al predecessore, si presenta con dimensioni ridotte della metà e del 58% più leggero, con il peso di 88 grammi. I dispositivi di rilevamento di cui è fornito – fotocamera frontale, giroscopio, GPS, bussola e accelerometro – consentono al Moverio BT-200 di rilevare i movimenti nell'ambiente circostante. Il Moverio BT-200 si basa sul sistema operativo Android e gli sviluppatori potranno realizzare app che ne sfruttano le potenzialità e che vengono eseguite mediante il processore dual core da 1,2 GHz, con 1 GB di RAM, integrato nel Moverio; tali app potranno essere acquistate dagli utenti sul Moverio Apps Market. Su entrambe le lenti del Moverio BT-200 Epson ha implementato un sistema di proiezione miniaturizzato basato su LCD, mediante il quale proiettare immagini che si sovrappongono a quelle reali dell'ambiente circostante, nell'intero campo visivo dell'utente. Un trackpad multi-touch fornisce il controllo del Moverio BT-200, che dispone di opzioni di connessione wireless Wi-Fi e Bluetooth 3.0, per il collegamento a Internet e ad altri dispositivi. Il supporto integrato per Dolby Digital Plus permette inoltre possibili utilizzi anche per la fruizione di film o per altri tipi di applicazioni, quali ad esempio i giochi. Moverio BT-200 di Epson (**www.epson.it**), che ha vinto l'International CES Innovations Design and Engineering Award nella categoria "tecnologia da indossare", sarà disponibile da maggio 2014 a un prezzo di 699 euro.

il router tra passato e futuro

Linksys ha presentato il nuovo router WRT1900AC Wi-Fi dual band, con supporto per la tecnologia 802.11ac e possibilità di personalizzazione open source– Il nuovo router WRT di Linksys si ispira al form factor originale del modello WRT54G, impilabile e caratterizzato dall'iconica finitura in blu e nero, ma si presenta in un design modernizzato e ovviamente l'hardware e il contenuto tecnologico sono aggiornati agli standard più attuali. Tra le caratteristiche hardware menzioniamo il processore ARM dual-core da 1,2 GHz, la memoria flash da 128 MB e i 256 MB di RAM DDR3, le quattro antenne rimovibili (anziché le tre standard), le porte di connessione eSata, USB 2.0 e 3.0, Gigabit WAN e LAN. Le quattro antenne rimovibili, personalizzabili e regolabili del router WRT1900AC servono per la funzione "antenna diversity", che aiuta a offrire una maggiore copertura. Come i router Linksys della serie EA, ora anche il nuovo modello WRT1900AC supporta Smart Wi-Fi, una tecnologia che permette di avvalersi di strumenti software, funzioni e app che facilitano e ottimizzano il controllo dei dispositivi in rete e del network di casa. Per il router WRT1900AC Linksys ha annunciato una nuova funzione Smart Wi-Fi denominata Mappa di rete, una mappa topologica visiva di tutti i dispositivi collegati alla rete domestica, con la quale gestire e monitorare in maniera facile e grafica ciascun dispositivo. Una delle caratteristiche più peculiari del Linksys WRT1900AC è la possibilità di personalizzazione del firmware mediante l'open source. Linksys ha reso noto di aver avviato un'attiva collaborazione con la community OpenWRT per consentire la creazione di un firmware personalizzato open source, scaricabile quando il prodotto sarà disponibile, cioè per la primavera del 2014. Per maggiori informazioni: linksys.com.

alta risoluzione audio dalla Svizzera

Nagra presenta il convertitore D/A HD DAC, progettato per estrarre il meglio dall'audio digitale– Il comunicato di presentazione del prodotto di Nagra racconta che la casa svizzera ha collaborato strettamente con Andreas Koch di AKDesign, uno degli ingegneri che hanno aperto la strada al formato DSD (Direct Stream Digital) e che per primi ne hanno sperimentato l'implementazione nei convertitori; questo formato è usato per la registrazione audio in ambito professionale ed è supportato nei Super Audio CD (SACD). I circuiti interni del Nagra HD DAC utilizzano la versione DSD 2X del formato e operano al doppio di quello del SACD e a un livello 128 superiore di quello del tradizionale CD audio: la frequenza di campionamento raggiunge i 5,6 MHz e i calcoli utilizzano una precisione a 72 bit. Questo incremento di prestazioni dovrebbe portare a una migliore gestione dei contenuti armonici dell'audio e dei transienti, e avere come conseguenza una maggiore naturalezza della riproduzione della musica. Anche i circuiti analogici di uscita sono stati progettati da Nagra con grande cura, così come il sistema di alimentazione: sono richiesti ben due alimentatori esterni indipendenti, uno per la sezione analogica e uno per quella digitale. Opzionalmente il Nagra HD DAC può essere alimentato dal Nagra MPS (multiple power supply), per ottenere le migliori prestazioni. Il parco connessioni del convertitore è ampio e prevede l'inserimento del DAC sia in sistemi domestici sia professionali. Informazioni su www.nagraaudio.com.

un tipo resistente

Panasonic ha introdotto il Toughpad FZ-M1, che declina il robusto design fully rugged orientato al business tipico della linea a un formato più maneggevole e portatile da 7 pollici– Il Toughpad FZ-M1 è dedicato, come i suoi "fratelli di gamma", a un'utenza professionale in mobilità: il produttore lo descrive come adatto anche a sostituire "i dispositivi PDA rugged oggi utilizzati nella logistica, nei servizi di trasporto, nel retail, nella manifattura e nei servizi governativi e di emergenza". Il Toughpad FZ-M1 utilizza Windows 8.1 Pro, un processore Intel Core i5 vPro di quarta generazione e un design senza ventola. Il design senza ventola, informa Panasonic, è reso possibile grazie all'alimentazione del processore Intel Core i5-4302Y vPro, che prevede bassi consumi di soli 4,5 Watt (rispetto ai normali 15 Watt), mantenendo dunque al minimo la generazione di calore. Il Toughpad FZ-M1 è dotato di 4 GB RAM (8 GB opzionali) e SSD da 128 GB (256 GB opzionali). Dalla metà del 2014 sarà inoltre disponibile una versione lite con processore Intel Celeron e sistema operativo Windows 8.1.

Nella stessa gamma è da segnalare anche il Toughpad 4K UT-MB5, tablet da 20" con risoluzione 4K. All'insegna del 4K sono state anche le altre principali novità di Panasonic al CES 2014, con vari prodotti (tra cui fotocamere e videocamere, Tv, monitor professionali) e tecnologie (tra cui pannelli OLED) basati sul 4K.

sogni d'oro da Aura

Withings, produttore, tra gli altri prodotti, della Bilancia e del Tensiometro wireless, ha annunciato lo "Smart Sleep System" Aura– L'invasione dei dispositivi intelligenti e connessi sembra non arrestarsi davanti a nulla. Dopo aver conquistato i nostri uffici, le nostre case, le nostre auto, il nostro abbigliamento e i nostri corpi (con gli oggetti tecnologici indossabili), ora si affacciano in quell'area spazio-temporale che finora risultava ancora tutto sommato preservata dall'avanzare della tecnologia. A voi giudicare se ciò sia più eccitante o preoccupante, noi ci limitiamo alla cronaca. Innanzitutto segnaliamo che, al CES, l'Aura di Withings ha vinto l'Innovation Award per la sezione "Salute e Fitness". Si tratta di un sistema progettato non solo per il monitoraggio, ma anche per avere un effetto positivo sul sonno. Un dispositivo da comodino si occupa di registrare alcune informazioni ambientali, quali la temperatura o il livello di luce e di rumore, e di emettere delle luci colorate e programmi sonori; un sensore collocato sotto il materasso si occupa di monitorare le fasi del sonno; infine un'App mobile consente di visualizzare e controllare vari dati, oltre che gestire dei programmi personalizzati. Withings Aura sarà disponibile in primavera 2014. Segnaliamo, inoltre, una novità in casa Withings anche per una linea già presente in catalogo. Il nuovo Tensiometro amplia la sua flessibilità, è ora infatti wireless: può collegarsi via Bluetooth a uno smartphone, oltre a essere compatibile anche con Android, in aggiunta a iOS, mediante le apposite App.

Informazioni su **www.withings.com** e **www.audiogamma.it**.

una volpe in salotto

Mozilla ha sfruttato l'occasione del CES di Las Vegas per fare alcuni importanti annunci riguardanti l'ecosistema Firefox OS– Su Firefox OS, il sistema operativo per il mondo mobile totalmente basato su tecnologie web, avevamo avuto modo di fare un accenno in occasione del nostro reportage del PhoneGap Day EU 2013 (su Applicando 331, dicembre 2013). Al CES 2014 innanzitutto è stata annunciata una partnership tra Mozilla e Panasonic per il rilascio di smart TV "powered by Firefox OS". Yuki Kusumi, Director of the TV Business Division of the AVC Networks Company of Panasonic, ha dichiarato: "Attraverso la partnership tra Panasonic e Mozilla, creeremo un'ulteriore innovazione nelle tecnologie per smart TV e funzionalità che porteranno i consumatori a nuovi livelli di interazione e connettività all'interno e all'esterno della casa". Sul versante della telefonia mobile, ZTE ha lanciato il primo telefono Firefox OS con Telefonica in Spagna. Per gli sviluppatori e in generale per i collaboratori del progetto, Mozilla sta lavorando a un Firefox OS Contribution Program, che ha lo scopo di accelerare lo sviluppo di Firefox OS per i tablet e l'ecosistema di supporto. Anche VIA ha annunciato una partnership con Mozilla, e in particolare i nuovi dispositivi APC Rock e Paper, "powered by Firefox OS" e disponibili appunto con un'anteprima di Firefox OS che gira in ambiente desktop; questi prodotti sono indirizzati a un pubblico di early adopter e sviluppatori. Per maggiori informazioni: **www.mozilla.org**.

non solo cuffie

Da House of Marley un nuovo top di gamma, nuove cuffie senza cavi e un sistema audio Bluetooth– Il nuovo top di gamma del brand House of Marley è la cuffia Legend ANC, dal costo di circa trecento euro. Si tratta di una cuffia over-ear dotata di tecnologia Active Noise Canceling, di sistema attivo di cancellazione del rumore. Come di consueto per House of Marley, particolare cura è stata posta nel design e nei materiali, come il legno certificato FSC e l'alluminio riciclabile. Quello della scelta dei materiali è infatti uno dei temi che maggiormente caratterizzano il marchio: il produttore sottolinea l'utilizzo, nelle proprie collezioni di prodotti, ad esempio del tessuto upcycled denominato Rewind, composto da fibre ottenute da bottiglie di plastica riciclate (PET riciclato), canapa recuperata e cotone organico, oltre ad altri materiali che rispettano l'ambiente quali cotone, tela, metalli riciclabili, bambù e legno certificato FSC.

Le Liberate XL Bluetooth sono invece le prime cuffie House of Marley dotate di connettività wireless e saranno disponibili dalla seconda metà dell'anno. Più avanti, e cioè nell'autunno 2014, usciranno le cuffie Liberate XL, eredi del precedente modello di cuffie on-ear ma con l'aggiunta di driver più grandi e un design più confortevole. Sempre ad autunno 2014 sarà disponibile anche il sistema audio Liberate Bluetooth, rivestito in tessuto Rewind e caratterizzato dalla connettività wireless. Più vicina è l'uscita del sistema Audio One Foundation, previsto per la primavera, dotato anch'esso di connettività Bluetooth e caratterizzato dal frontale in quercia. Il primo delle novità tra i sistemi audio a raggiungere il mercato dovrebbe invece essere il Get Together Bluetooth, con frontale in questo caso in bambù e rivestimento in tessuto Rewind. Oltre all'eco-sostenibilità, uno dei principi del marchio è la responsabilità sociale: House of Marley dichiara infatti di donare il cinque per cento dei propri profitti annuali a 1Love, organizzazione non profit creata dalla famiglia di Bob Marley che si dedica alla diffusione dei messaggi di pace e amore del grande interprete della musica reggae e che sostiene progetti di charity a livello internazionale.

Per informazioni: **www.thehouseofmarley.it**.

25 anni di speaker digitali

Il CES 2014 è stato per Meridian Audio l'occasione di celebrare i venticinque anni dal lancio del primo diffusore digitale del marchio– In realtà Meridian dichiara che il D600, lanciato nel 1989, non è stato solo il primo diffusore attivo digitale del marchio inglese, ma il primo speaker digitale al mondo. Quella dei diffusori attivi è una caratteristica peculiare della produzione Meridian, che fin dall'introduzione del CD puntò anche sulla tecnologia digitale. Nell'anno in cui cade, appunto, il venticinquesimo anniversario della nascita del primo diffusore digitale, Meridian annuncia una nuova serie Special Edition di Digital Active Loudspeakers DSP (Digital Signal Processing), con caratteristiche tecniche rivisitate e migliorate (tra cui nuovi tweeter, componenti elettroniche ottimizzate, nuovi DSP): le DSP8000 SE, DSP7200 SE e DSP5200 SE. Tra le altre novità esposte o annunciate al CES, Meridian ha reintrodotto amplificatori a due e cinque canali, per l'utilizzo dei propri controller anche con diffusori passivi di altre marche. A proposito di controller, anche il nuovo G65 segna un'occasione speciale, quella cioè del ventesimo anniversario dal lancio del Meridian 565, il primo Digital Surround Controller. Oltre che nell'ambito hi-fi e home theatre, i lanci recenti di Meridian si estendono anche al personal audio, con l'amplificatore per cuffia Prime Headphone Amplifier, dotato anche di ingresso USB, e l'alimentatore Prime Power Supply. Informazioni su **www.meridian-audio.com** e **www.pixelengineering.it**.

l'essenza del suono

Bang & Olufsen lancia BeoSound Essence, un nuovo impianto audio per ascoltare la musica in maniera semplice– L'impianto audio BeoSound Essence è composto da due elementi: un telecomando BeoSound Essence – di cui esistono due varianti, una per il montaggio a muro e l'altra con stand da tavolo–, e un box che può essere nascosto nei pressi di una coppia di altoparlanti attivi Bang & Olufsen, ai quali va collegato per la riproduzione della musica. Il telecomando consente di controllare la riproduzione con il tocco e il volume attraverso la manopola d'alluminio. La scatola di riproduzione è invece il centro per l'ascolto di radio Internet o lo streaming DLNA, Spotify Connect, QPlay e AirPlay; per quest'ultimo, lo standard che Apple utilizza sui propri dispositivi, al momento della comunicazione Bang & Olufsen però annotava che il prodotto era ancora "In attesa di certificazione finale AirPlay". La disponibilità di BeoSound Essence nei negozi Bang & Olufsen non è comunque immediata, ma annunciata per la primavera con prezzi di 795 euro per un impianto audio che comprende un telecomando e 150 euro per ogni telecomando aggiuntivo da montare a parete o da tavolo. I diffusori attivi non sono ovviamente inclusi. Insieme al BeoSound Essence, Bang & Olufsen ha annunciato anche l'App BeoMusic per iOS e Android, per il controllo e la navigazione e la riproduzione della musica da dispositivi mobili, Pc o NAS, oltre che per l'accesso alle emittenti radio su Internet. Al CES 2014 Bang & Olufsen ha lanciato anche BeoLab Transmitter 1 e BeoLab Receiver 1, che consentono la connessione wireless di componenti B&O in una stessa stanza: il trasmttitore si collega a un televisore o sistema audio, mentre il ricevitore può essere collegato quasi a tutti gli speaker attivi B&O. Informazioni su **www.bang-olufsen.com**.

Novità anche per B&O PLAY: la Form 2i è una cuffia on-ear che riprende il design iconico delle classiche Form 2, aggiornata con l'aggiunta di un microfono in-line e di tre tasti per il controllo diretto delle cuffie, e con una realizzazione più confortevole; alla cuffia in-ear BeoPlay H3 è stata aggiunta invece la versione in oro, che si aggiunge ai colori nero, argento e rosso, con la BeoPlay H3 Golden Edition. Informazioni su **www.beoplay.com**.

accendi la luce con il telefonino

Belkin amplia la famiglia WeMo con l'illuminazione a LED "intelligente"– Al CES 2014 Belkin ha annunciato una nuova gamma che va ad ampliare la piattaforma WeMo di automazione domestica. Questa nuova gamma comprende lo Starter Set di illuminazione a LED e le nuove lampadine a LED WeMo Smart. Le lampadine a LED WeMo Smart funzionano mediante il nuovo adattatore Link WeMo e possono essere controllate singolarmente o in gruppi. Lo Starter Set include due lampadine a LED Smart e un Link WeMo, in grado di supportare fino a 50 lampadine Smart singole, e costa circa 100 euro; le lampadine a LED WeMo Smart possono poi essere acquistate anche singolarmente, al costo di circa 35 euro l'una. Le lampadine equivalgono a 60 watt con 800 lumen e 3000 Kelvin. Il nuovo sistema sarà compatibile con l'app WeMo, disponibile per Android e iOS, che sarà aggiornata per il supporto ai nuovi dispositivi. Lo Starter Set LED Wemo e le lampadine a LED WEMo Smart saranno disponibili, informa Belkin, nella primavera 2014.
Belkin ha presentato anche diverse novità nell'ambito degli accessori, tra cui nuovi caricabatterie per dispositivi iOS e fasce da braccio per vari modelli di iPhone e iPod. Informazioni su **belkin.com/it**.

cuffie e auricolari, per giochi, musica e telefonate

Al CES 2014 Sennheiser ha presentato novità in diverse linee di prodotti– La cuffia Momentum è ora disponibile anche nella nuova colorazione avorio, che si va ad aggiungere ai due colori classici, nero e marrone. Presence è un auricolare Bluetooth dedicato ai professionisti che passano tanto tempo al telefono: è caratterizzato da un design compatto e sottile, è dotato di un sistema digitale a tre microfoni e incorpora le tecnologie SpeakFocus, che ottimizza la chiarezza della voce, e WindSafe, che riduce il rumore del vento quando si parla all'esterno. Il produttore dichiara un'autonomia fino a dieci ore di conversazione; Presence viene fornito con un cavo USB di ricarica, un caricatore da auto e un set di gommini di ricambio.
Altre novità sono i modelli G4ME ZERO e G4ME ONE della linea gaming per PC e gli auricolari MM 30G per dispositivi Samsung Galaxy.
Per maggiori informazioni: **www.sennheiser.com** e **www.exhibo.it**.

wireless nel DNA

Monster ha presentato la novità nella gamma delle cuffie DNA, con un modello Bluetooth– La nuova cuffia over-ear DNA Pro Wireless sarà disponibile nel corso del secondo trimestre del 2014: presenta il supporto Bluetooth, la tecnologia di active noise cancellation e una modalità USB Direct Digital Audio per i più puristi. La funzionalità Bluetooth della DNA Pro Wireless supporta l'AAC per i dispositivi iOS e l'aptX per quelli Android, per una migliore qualità del suono senza cavi.
Non è una novità assoluta, è infatti stato annunciato qualche mese fa, ma non per questo è meno meritevole di una segnalazione (peraltro sul mercato italiano, al momento in cui scriviamo, deve ancora fare il suo debutto): Monster GO-DJ è un sistema portatile molto compatto, quasi tascabile, che, con un doppio pannello LCD touch e una serie di controlli hardware, offre funzioni quali la sincronizzazione automatico mediante un analizzatore di BPM, sette effetti, un sampler, un sequencer per pattern ritmici (quattro presettati e editabili, quattro custom), un equalizzatore a tre bande e altro. Come connessioni, il Monster GO-DJ dispone di line-in, line-out, una porta Mini-USB, un input per microfono e il connettore per la cuffia; l'apparecchio dispone di 2 GB di memoria flash interna e uno slot per memory card SD.
Informazioni su **www.monsterproducts.com** e **www.attiva.com**.

piccole grandi fotocamere

Nikon ha lanciato nuovi modelli della popolare gamma COOLPIX–
Sul numero scorso avevamo parlato della nuova reflex della fascia d'ingresso D3300. L'inizio del 2014 ha portato novità nel catalogo Nikon anche per quel che riguarda la famiglia di fotocamere compatte COOLPIX. Sono tre le nuove fotocamere della linea COOLPIX serie L. La COOLPIX L830 è caratterizzata da uno stile classico e da uno zoom ottico NIKKOR 34x (22,5-756 mm) estendibile fino a 68x grazie al Dynamic Fine Zoom; ha un sensore CMOS da 16 megapixel, un Modo auto semplificato, una funzione di riduzione vibrazioni VR ibrida e uno schermo ad angolazione variabile da 7,7 cm; può fare inoltre anche riprese in Full HD con audio stereo. La COOLPIX L29 è dotata di un sensore di immagine CCD da 16 megapixel e di uno zoom grandangolare NIKKOR 5x, ed è improntata alla semplicità d'uso. La COOLPIX L330 è caratterizzata da un sensore da 20 megapixel e da un obiettivo zoom NIKKOR 26x (22,5-585 mm), e si adatta a riprese in varie situazioni.

Cambiando gamma, la nuova COOLPIX S6800 è caratterizzata dal modulo Wi-Fi integrato, oltre che da un sensore CMOS retroilluminato da 16 megapixel e dallo zoom ottico NIKKOR 12x estendibile fino a 24x con la funzione Dynamic Fine Zoom; la S6800 può riprendere filmati in Full HD e sequenze di sette scatti consecutivi a una velocità di 8,4 fotogrammi al secondo. La COOLPIX S3600 è caratterizzata da un design colorato (è proposta in sei diversi colori), ha un sensore da 20 megapixel e uno zoom ottico NIKKOR 8x (25-200mm), anch'esso estendibile con Dynamic Fine Zoom fino a 16x. La COOLPIX S2800 da 20 megapixel è maneggevole e dispone di uno zoom ottico grandangolare NIKKOR 5x. Maggiori informazioni su **www.nital.it**.

cuffie per tutte le esigenze

Audio-Technica ha presentato al CES 2014 diversi nuovi modelli di cuffie, per vari tipi di utilizzo–
Il marchio giapponese produttore di cuffie, microfoni, giradischi e accessori per l'audio, ha lanciato novità in più di una linea di prodotti. I modelli on-ear SonicFuel ATH-OX5 e ATH-OX7AMP sono dedicati a chi è attento alla qualità del suono anche nell'ascolto da smartphone e tablet. In particolare, la peculiarità della cuffia SonicFuel ATH-OX7AMP, come suggerisce la sigla che contraddistingue il modello, sta nell'amplificatore integrato alimentato a batterie. L'ATH-OX7AMP pesa 220g, richiede una singola batteria AAA e può essere utilizzata anche senza l'amplificatore, spegnendolo con l'apposito pulsante. Entrambi i modelli dispongono di due cavi staccabili, di cui uno con controlli di traccia e di volume e microfono integrato. La nuova serie SonicFuel AX di Audio-Technica comprende cuffie over-ear, tra le quali tre modelli "iS", ATH-AX5iS, ATH-AX3iS e ATH-AX1iS, che incorporano microfono e controlli per l'utilizzo con uno smartphone. Nella nuova serie SonicFuel CHX di cuffie in-ear i modelli ATH-CHX7iS e ATH-CHX5iS vengono definiti "ibridi" dal produttore, poiché sono progettati per mantenere la portabilità ma senza il feeling di auricolari di questo tipo; anch'essi includono microfono e controller. Un nuovo ingresso anche nella linea SonicSport, con il modello ATH-CKP200iS, auricolari di tipo ear hook. Audio-Technica ha anche introdotto i suoi primi headset per il gaming, la cuffia chiusa ATH-AG1 e il modello aperto ATH-ADG1.
Maggiori informazioni su **www.eu.audio-technica.com**.

che curve, da LG

Al CES 2014 le nuove gamme di TV Ultra HD e OLED Ultra HD Curvi– Del Tv OLED Curved di LG avevamo parlato in occasione dell'articolo sull'IFA. Anche al CES i Tv dal design curvo hanno conquistato la ribalta, anche se, come vedremo, non sono certo le uniche proposte da LG. Tra le maggiori novità sono comunque da annoverare il Tv OLED Ultra HD Curved da 77 pollici (77EC9800), il Tv OLED Flexible e il Tv Ultra HD Curved 21:9 da 105 pollici (105UC9). Oltre ai più recenti modelli di Tv OLED Ultra HD Curved di grandi dimensioni c'è poi la gamma completa di TV Ultra HD. Nei Tv OLED Ultra HD Curved da 55, 65 e 77 pollici LG combina la tecnologia proprietaria WRGB con la risoluzione 4K degli schermi Ultra HD (3840 x 2160 pixel). Tra l'altro, OLED Ultra HD Curved da 77 pollici ha ottenuto un "Best of Innovations" in occasione dei CES Innovations Awards 2014. L'innovazione in questo ambito non si arresta: nel Tv OLED Flexible di LG, infatti, la curvatura del display può essere regolata utilizzando il telecomando. Né si arresta la corsa a dimensioni sempre più grandi: il modello 105UC9, Tv Ultra HD Curved 21:9, dispone di uno schermo concavo da 105 pollici con rapporto 21:9 e risoluzione 5K (5120 x 2160). Nell'ambito degli schermi piatti, oltre al modello flagship da 105 pollici LG presenta la sua gamma Premium UB9800 composta da Tv Ultra HD 4K da 65, 79, 84 e 98 pollici.
Le novità non sono solo hardware. LG ha infatti presentato anche la sua nuova piattaforma webOS per Smart TV, che era stata acquistata da HP lo scorso anno e che sarà disponibile su oltre il 70 per cento delle Smart TV di LG nel 2014.
Per maggiori informazioni: **www.lg.com/it**.

scrivere e disegnare con energia

Da Just Mobile arrivano AluPen Twist S, uno stilo a doppia funzione, e la riedizione della batteria esterna portatile Gum++– AluPen Twist S è una penna realizzata in alluminio e plastica ABS che può fungere sia da stilo per gli schermi capacitivi di smartphone e tablet, sia da penna a sfera. La AluPen Twist S è una versione leggermente più sottile della AluPen Twist L che era stata lanciata alla fine dell'anno scorso, ed è disponibile in una scelta di colori più variegata: arancione, grigio, bianco e nero. La nuova Gum++ è invece la versione rivisitata della batteria esterna di riserva per smartphone, tablet e dispositivi alimentati via USB, di cui mantiene lo stesso nome. Gum++ al suo interno incorpora una batteria da 6000 mAh e in questa versione rinnovata, in cui "ritorna" il guscio in alluminio, è disponibile in cinque diverse colorazioni: silver, black, red, gold e grey. La Gum++ può essere a sua volta ricaricata via USB, mediante il cavo fornito in dotazione, e cinque indicatori led aiutano a tenere traccia della carica rimanente. Informazioni su **www.just-mobile.eu** e **adl.it**.

musica e design

WOOX Innovations ha presentato i nuovi diffusori stereo wireless Philips Fidelio E2 Studio– Da Woox Innovations, azienda sussidiaria di Philips, arrivano gli altoparlanti Philips Fidelio E2, che hanno ricevuto il premio "International CES Innovation honorees 2014" dalla Consumer Electronics Association, per la categoria Home Audio - Video. I diffusori sono avvolti da un tessuto grigio antracite, mentre i piani superiori sono in legno naturale. I tasti per l'accensione e il controllo delle sorgenti sono integrati in maniera discreta nel design del diffusore. All'interno, trovano posto un tweeter con cupola in seta e un woofer da 4", in un sistema bass reflex. Come opzioni di connettività cablata, ad esempio per televisori, console di giochi e altro, sono presenti un ingresso HDMI e collegamenti digitali ottico e coassiale. C'è poi la funzione wireless per lo streaming audio senza fili ad esempio da smartphone e tablet, con il supporto Bluetooth aptX e AAC. Il sistema audio Philips Fidelio E2 Studio costa 299,99 euro.
Per maggiori informazioni: **www.woox.com**.

una famiglia di nobile lignaggio

MBL, azienda tedesca di prodotti per l'audio hi-end, ha presentato in anteprima al CES di Las Vegas un prototipo della nuova gamma Noble Line di elettroniche–
Gli amplificatori stereo della rinnovata famiglia Noble Line implementano la nuova generazione della tecnologia Linear Analog Switching Amplifier, LASA 2.0; tale tecnologia fa in modo che la risposta in frequenza e la bassa distorsione del segnale siano indipendenti dal carico del diffusore. Un'altra caratteristica degli amplificatori della nuova Noble Line è lo Unity Gain, che serve a ottimizzare l'ascolto e a non sacrificare la dinamica a volumi più bassi. Anche i prodotti legati al digitale sono stati riprogettati e migliorati: ad esempio i drive sono montati in una struttura che minimizza le risonanze meccaniche; inoltre offrono un ampio ventaglio di connessioni, oltre al supporto per il 24 bit/192 kHz e per il DSD. È interessante ciò che ci ha spiegato il produttore riguardo la compatibilità con iPod Touch, iPhone e iPad: grazie all'input USB Audio Class 2 dei player digitali della nuova Noble Line è possibile ottenere da un dispositivo con iOS 7, collegato mediante il Camera Connection Kit, una riproduzione "1:1 Bit True", in modalità asincrona e con qualità fino a 192 kHz e 24 bit. La riproduzione deve avvenire mediante un'App che supporti il playback di audio in alta risoluzione e la copia dei brani va eseguita mediante la condivisione file dell'App, perché la sincronizzazione di iTunes e l'App nativa di iOS supportano al massimo 48 kHz e 24 bit. Inoltre c'è da considerare le dimensioni dei brani in alta risoluzione, che andrebbero a occupare un bel po' di spazio nella relativamente marchio ridotta capacità d'archiviazione di un iDevice; si tratta comunque di un'opportunità interessante.
Il design trae spunto dalle linee Corona e Reference e presenta i tratti caratteristici e inconfondibili di questo marchio tedesco di audio hi-end. Le elettroniche della nuova Noble Line, come tutti i prodotti MBL, sono costruiti nell'impianto di produzione poco fuori Berlino. La rinnovata gamma Noble Line di MBL sarà disponibile a metà del 2014. Informazioni su **www.mbl.de**.

visita Napoli con l'iPad

Un'esperienza su come pubblicare su App Store un prodotto editoriale per iPad con Adobe Digital Publishing Suite Single Edition: la curatrice di N'app ci racconta come è nato il progetto e come è stata realizzata l'App

Vista del lungomare - *Foto di Stefano Imparato*

—Cinzia Marotta

Sono passati circa quattro anni da quel primo numero di Wired realizzato per essere letto su iPad. Era stata utilizzata una piattaforma all'epoca ancora in beta: la Digital Publishing Suite di Adobe. In questi quattro anni sono stati fatti enormi progressi nel settore del digital publishing e non solo dalla software house di San Jose. Le soluzioni e gli strumenti targati Adobe sono da sempre vicini al mondo dei grafici: contare sulla familiarità di ambienti e programmi che fanno parte del proprio workflow e affidarsi a procedure di pubblicazione guidate non è cosa da poco, soprattutto per chi non è abituato ad affrontare la scrittura di codice o aspetti burocratici: siamo creativi! Per quattro anni abbiamo guardato con interesse le riviste distribuite sui tablet, abbiamo osservato il settore del Digital Publishing, l'abbiamo studiato e ne abbiamo seguito le evoluzioni, ma cosa occorre veramente se si vuole concretizzare e realizzare una pubblicazione? Noi l'abbiamo fatto ed è nata N'app. Una guida digitale interattiva progettata per iPad.

Non si tratta di una conversione dall'edizione cartacea a quella digitale ma di una versione che nasce per i tablet. Siamo partiti senza budget, ma per fortuna per realizzare una pubblicazione digitale per iPad sono sufficienti un abbonamento alla Creative Cloud di Adobe e una sottoscrizione come Apple Developer (99 dollari all'anno). Questi due requisiti consentono di pubblicare in modalità Single Edition, cioè pubblicazioni singole e indipendenti (senza raccolta di numeri o edicola). Poi serve un'idea…

L'idea

Il progetto è partito quasi come una scommessa, eravamo certi che anche senza grandi risorse, investendo sulle nostre professionalità e sul nostro tempo, avremmo potuto realizzare una pubblicazione interessante che potesse essere divulgata attraverso l'App Store di Apple e consultata su iPad. Le competenze c'erano tutte: grafica vettoriale, raster, animata e anche editoriale sono il nostro know-how, poco codice ma una sufficiente conoscenza dell'HTML. La scelta del contenuto è partita da esigenze pratiche, cercavamo argomenti che conoscevamo bene, facilmente riproducibili ma soprattutto che sfruttassero appieno le caratteristiche del device di destinazione (l'iPad) e i vantaggi che offre la pubblicazione digitale rispetto a quella cartacea. Ci siamo guardati intorno e abbiamo capito che la nostra città offriva tutto questo: avremmo potuto scattare migliaia di fotografie senza doverne scegliere solo una, perché avremmo potuto sfruttare una gallery sfogliabile; avremmo potuto raccontare la bellezza di un luogo ma anche proporre un filmato esaustivo; avremmo potuto descrivere una delle piazze più interessanti di Napoli ma anche farla "navigare" a 360°, un modo per "collocare" l'utente proprio al centro della

N'app | Napoli in punti di vista

N'app è una guida digitale sviluppata per iPad che descrive e permette di "sfogliare" Napoli da diversi punti di vista– È strutturata come un percorso, con mappe navigabili, fotografie, video, recensioni e interviste per raccontare in maniera originale e funzionale la città a turisti e cittadini. Il progetto parte da un gruppo di ragazzi coordinati da un professionista del digital publishing che, dopo un corso di formazione, decidono di sfruttare le competenze acquisite realizzando una pubblicazione digitale che racconti la loro città al di fuori dei luoghi comuni. N'app offre le informazioni "tecniche" per i visitatori (mappe, percorsi, monumenti, luoghi, teatri, ristoranti, caffè ecc.) ma anche "punti di vista" di chi vive, lavora e si esprime a Napoli tra le mille difficoltà e i tanti tesori che la città offre. Quindi una Napoli meno "turistica" e più vera, spontanea, vissuta. L'interfaccia è semplice e intuitiva, supportata da una legenda iniziale che spiega dove toccare lo schermo e quali gesti compiere per navigare tra foto, video, mappe, percorsi, link a siti web, testi scorrevoli e molto altro.

N'app è scaricabile gratuitamente dall'App Store (attualmente solo per iPad). L'App richiede iOS 6.0 o versioni successive e può risultare un po' pesante, in termini di dimensioni e di elaborazione di alcune pagine. È stata finora valutata molto bene e segnalata da diversi siti specializzati. Questo il link diretto per il download dall'App Store:

https://itunes.apple.com/it/app/napp-napoli-in-punti-di-vista/id768178346?mt=8

info
N'app | Napoli in punti di vista
prezzo: gratis
dimensioni: 532 MB
lingua: italiano
compatibilità: iPad, richiede l'iOS 6.0 o successivo
sviluppatore: Cinzia Marotta

rischio di “rigetto” dell’App. La prima scelta da compiere è quella relativa all’orientamento per la visualizzazione sul dispositivo: solo verticale, solo orizzontale o entrambi gli orientamenti? Benché InDesign offra un grande aiuto nella gestione del doppio layout (con i layout alternativi e le regole di pagina fluida) si tratta comunque di impaginare i contenuti due volte. Non ce la sentiamo, optiamo per il solo orientamento orizzontale che è quello più adatto alla visualizzazione di video e fotografie. La produzione comincia con InDesign (**figura 1**): documento, griglie, formattazione testo, gestione layout e così via, insomma il progetto grafico. Le competenze in materia di grafica editoriale sono state fondamentali per una progettazione in cui estetica e funzionalità fossero strettamente connesse e il fatto che Behance ci abbia segnalato nella categoria “App design” ci fa pensare di aver centrato l’obiettivo (**http://www.appdesignserved.co/gallery/napp-Napoli-in-punti-di-vista/10883129**).

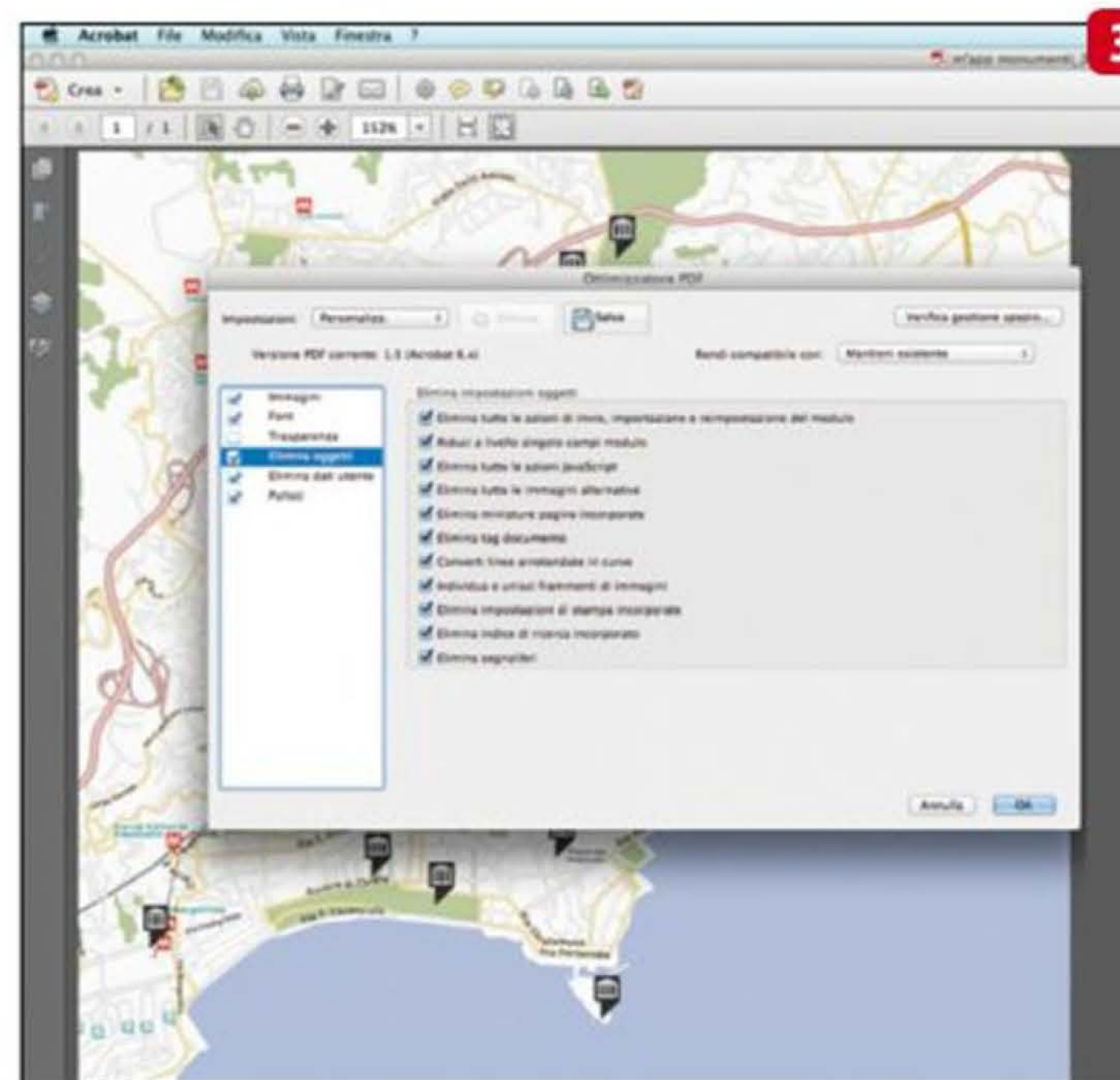
piazza. E poi le mappe… Chi visita una città ha bisogno di conoscere strade, percorsi, monumenti, chiese, locali. Avremmo potuto disegnare le nostre mappe e dare la possibilità all’utente di “zoomare”, due dita aperte in diagonale e voilà, il dettaglio della zona interessata a seconda delle proprie necessità di visualizzazione. E anche qualche concessione ludica, come trascinare il dito su un’immagine per colorarla. Perché non bisogna sottovalutare una delle possibilità più interessanti offerte dai tablet, quella di interagire: l’utente diventa protagonista, gestisce il contenuto, compie gesti “gratificanti”. Questa è la nostra esperienza.

La realizzazione

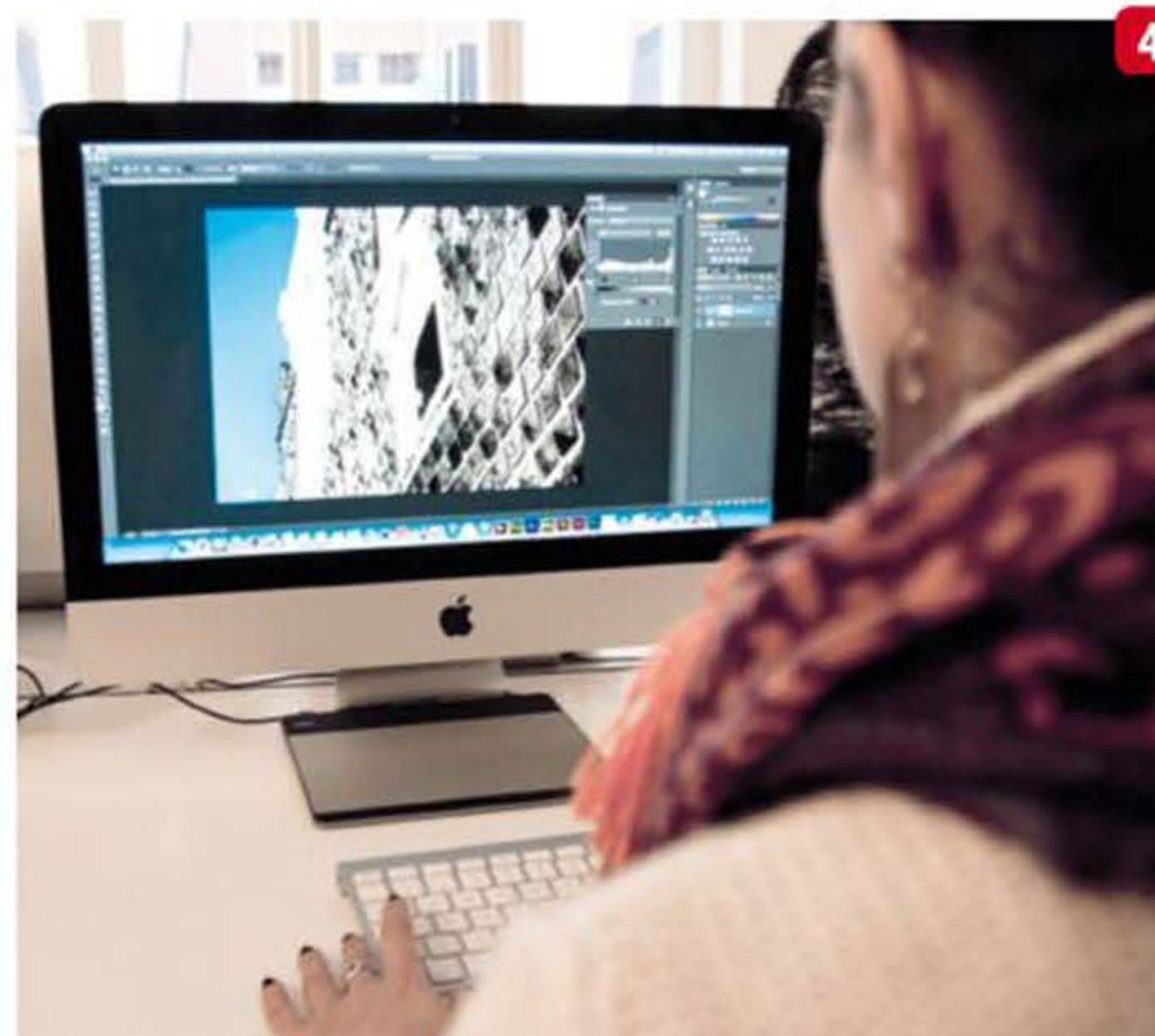
Si parte con la progettazione. Oltre alla grafica e quindi all’estetica del prodotto è importante realizzare un’interfaccia intuitiva che permetta all’utente di navigare e fruire in modo semplice di tutti i contenuti. Da questo punto di vista sono utilissime le linee guida fornite da Apple agli sviluppatori, seguirle attentamente ha facilitato le nostre scelte progettuali e ha anche ridotto sensibilmente il

1

2

3

Le differenze con la stampa sono notevoli, oltre a utilizzare metodo di colore e unità di misura diversi (RGB e pixel anziché CMYK e millimetri) bisogna tener conto delle aree sensibili dello schermo e delimitarle con margini adeguati per non inserire elementi interattivi dove l'utente è abituato a toccare per compiere funzioni di base, come passare alla pagina successiva/precedente, ritornare alla libreria, attivare il sommario e così via. Soprattutto, bisogna tener conto del fatto che sullo schermo è tutto più piccolo e la lettura è più difficoltosa che su carta, è infatti consigliabile adottare grandezze superiori al corpo 14 per i testi. Anche le icone devono essere intuitive e semplici, evitando linee troppo sottili e tratti troppo complessi (**figura 2**).

Mappe e immagini

Affrontiamo il problema mappe: vanno ridisegnate con una grafica adeguata e coerente con il progetto grafico. Bello il vettoriale, ma quanto pesa! Non ci aspettavamo dimensioni ingestibili per un'App. Quando andremo a impaginare e a esportare, le dimensioni di tutti i contenuti si sommeranno e produrranno un'App troppo pesante per essere scaricata e gestita agevolmente. Benché stiamo attenti a disegnare tracciati quanto più "puliti" possibile, con pochi punti, e a salvare in formato PDF, ci ritroviamo documenti di oltre 50 MB. Bisogna ottimizzare! Utilizziamo la funzione di Acrobat XI Pro per l'ottimizzazione dei PDF (**figura 3**), dopo qualche passaggio riusciamo a ottenere un file da 750 KB. Perfetto! Ma bisogna ottimizzare anche le immagini raster. Dopo la regolazione cromatica e dei valori tonali tenendo conto che la riproduzione avverrà su uno schermo con una buona definizione, da Photoshop è consigliabile salvare le immagini con il comando Salva per il web, i formati suggeriti sono JPG (con compressione medio-alta) e PNG in caso di trasparenze. È importante ritagliare le immagini alla dimensione effettiva di impaginazione (**figura 4**). Noi optiamo per una risoluzione media di 108 ppi che consente una buona definizione sia sugli schermi SD sia su quelli HD (come i display Retina). Un buon compromesso tra "peso" e qualità dell'immagine e ci evita i doppi asset (SD e HD).

4

5

6

7

8

Testo, interattività, animazioni e multimedialità

Mentre la redazione provvede ai contenuti testuali, progettiamo le interazioni. Il pannello Folio Overlays di InDesign (**figura 5**) ci permette di gestirle e testarle (utilizzando l'Adobe Content Viewer che consente un'anteprima sul desktop) in maniera affidabile. Per le gallery di immagini e per gli hot spot (visualizzazione di altri oggetti con apertura e chiusura) creiamo oggetti multistato (**figura 6**). Per gestire testi lunghi utilizziamo le cornici scorrevoli (**figura 7**), così come per le mappe a scorrimento.

Un'introduzione animata ci assicura un primo impatto d'effetto, purché non si esageri con complessità e lunghezza. Le animazioni devono essere fluide e brevi. Utilizziamo Adobe Edge Animate (**figura 8**). Possiamo salvare in HTML ma anche in formato .oam (pacchetto di distribuzione Edge Animate) che risulta più performante per l'impaginazione in InDesign, si gestisce come un file inserito. Come per le immagini, in Edge è preferibile lavorare con stage e risorse a dimensioni reali.

I link a URL esterni o ad altri articoli li realizziamo con il pannello Collegamenti ipertestuali e con i pulsanti di InDesign. Così come l'effetto "scorrimento e zoom" e "panorama". Niente di più facile! Una raccomandazione per le immagini panoramiche: a meno che non si tratti di cieli o soffitti e pavimenti degni di essere guardati, cercate di limitare l'angolo di navigazione verticale, altrimenti rischiate che l'utente soffra il mal di mare (si ritroverebbe a guardare come se facesse una capriola a testa in giù!).

Tra i contenuti multimediali abbiamo inserito molti video, questo è anche il motivo per il quale N'app ha dimensioni piuttosto grandi. Per il montaggio utilizziamo Adobe Premiere Pro e After Effects CC ma anche Final Cut Pro (**figura 9**). Formato compatibile: MP4 con codifica H264. Per i file audio bisogna utilizzare il formato MP3. Ci è capitato di dover convertire file audio/video da formati di origine diversi, in questo caso ci avvaliamo di Adobe Media Encoder che consente anche di impostare il dispositivo di output in modo da avere caratteristiche e dimensioni ottimizzate (**figura 10**). È consigliabile una dimensione di 10-12 MB per minuto di filmato.

La nostra intenzione è quella di sfruttare l'interazione da parte

9

dell'utente. Ci è venuto in mente di inserire un'immagine di Napoli che potesse essere colorata con il passaggio del dito. Per questo ci serviamo di materiale HTML già pronto che personalizziamo con le nostre immagini (**https://blogs.adobe.com/indesigndocs/2013/02/dps-tips-html5-examples.html**). Otteniamo l'effetto desiderato (**figura 11**). Adobe mette a disposizione dei frammenti di codice HTML nell'AdobeWidgetBrowser.app, un'applicazione gratuita. Si tratta di una raccolta di widget scaricabili (tramite l'accesso con il proprio ID Adobe) e personalizzabili.

La pubblicazione

Una volta terminata la realizzazione di tutti i contenuti non resta che assemblare il folio (il formato di Adobe per le pubblicazioni digitali): creare gli articoli, caricare tutte le risorse, controllarne il funzionamento attraverso l'anteprima sul dispositivo e accedere al Dashboard di Digital Publishing Suite tramite il pannello Folio Builder di InDesign (**figura 12**) da cui si effettua il login con il proprio ID Adobe (quello titolare dell'abbonamento Creative Cloud). Dal dashboard del Folio Producer (uno spazio personale sul server di **Acrobat.com**) gestiamo i metadati e l'ordine degli articoli ed effettuiamo tutti i controlli prima della richiesta ad Apple di pubblicazione (**figura 13**). Adesso comincia la parte burocratica. Per questa fase è consigliabile seguire scrupolosamente la guida

10

11

12

13

14

suggerita da Adobe per la Single Edition: “Step_by_step_guide_to_dps_se.pdf” scaricabile dal sito di Adobe (il link si trova nell’aiuto della DPS visualizzabile da InDesign e dal Dashboard di Digital Publishing Suite), per noi è stata fondamentale. La procedura è descritta ampiamente e chiaramente, passaggio per passaggio. Seguirla consente di arrivare alla richiesta senza problemi (**figura 14**).
Ci siamo, abbiamo creato i certificati, creato la nostra App con DPS App Builder, prodotto tutti i file richiesti da Apple (developer e distribution), testato l’App in iTunes e inviato la richiesta definitiva di pubblicazione. Dopo appena sei giorni la nostra N’app era disponibile sull’App Store di Apple (**figura 15**). Una gran soddisfazione! Ora possiamo gestire l’App e tenere traccia dei download dal pannello di Apple Developer.

È andata bene, anche il riscontro degli utenti è positivo e ora siamo di nuovo al lavoro per preparare la versione inglese, correggere piccole imperfezioni e ottimizzare ulteriormente i contenuti per ridurre la dimensione dell’App. Pubblicheremo ancora con la Single Edition.
Come suggerisce Adobe, la Single Edition è indirizzata a creativi freelance e a piccoli e medi studi grafici. È vero, c’è il limite di pubblicazione per il solo iPad ma è comunque un valido punto di partenza tenendo conto del costo ridotto alla sola sottoscrizione come Apple Developer e alla possibilità di utilizzare strumenti familiari ai grafici. L’upgrade successivo sarebbe un abbonamento DPS Pro o Enterprise (per tutte le informazioni commerciali rimandiamo al sito di Adobe).
E se la nostra idea funziona, perché no?
Nel frattempo pensiamo al sito web con Muse, il software di Adobe per realizzare siti senza scrivere codice (sembra di impaginare con InDesign!). Ma questa è un’altra storia…

15

Chiesa del Gesù Nuovo - Foto di Agnese Tamburrini

talking mac

Un'intervista esclusiva a Leandro Manuel Emede e Nicolò Cerioni, che compongono il duo creativo di Sugarkane Studio

—a cura della redazione

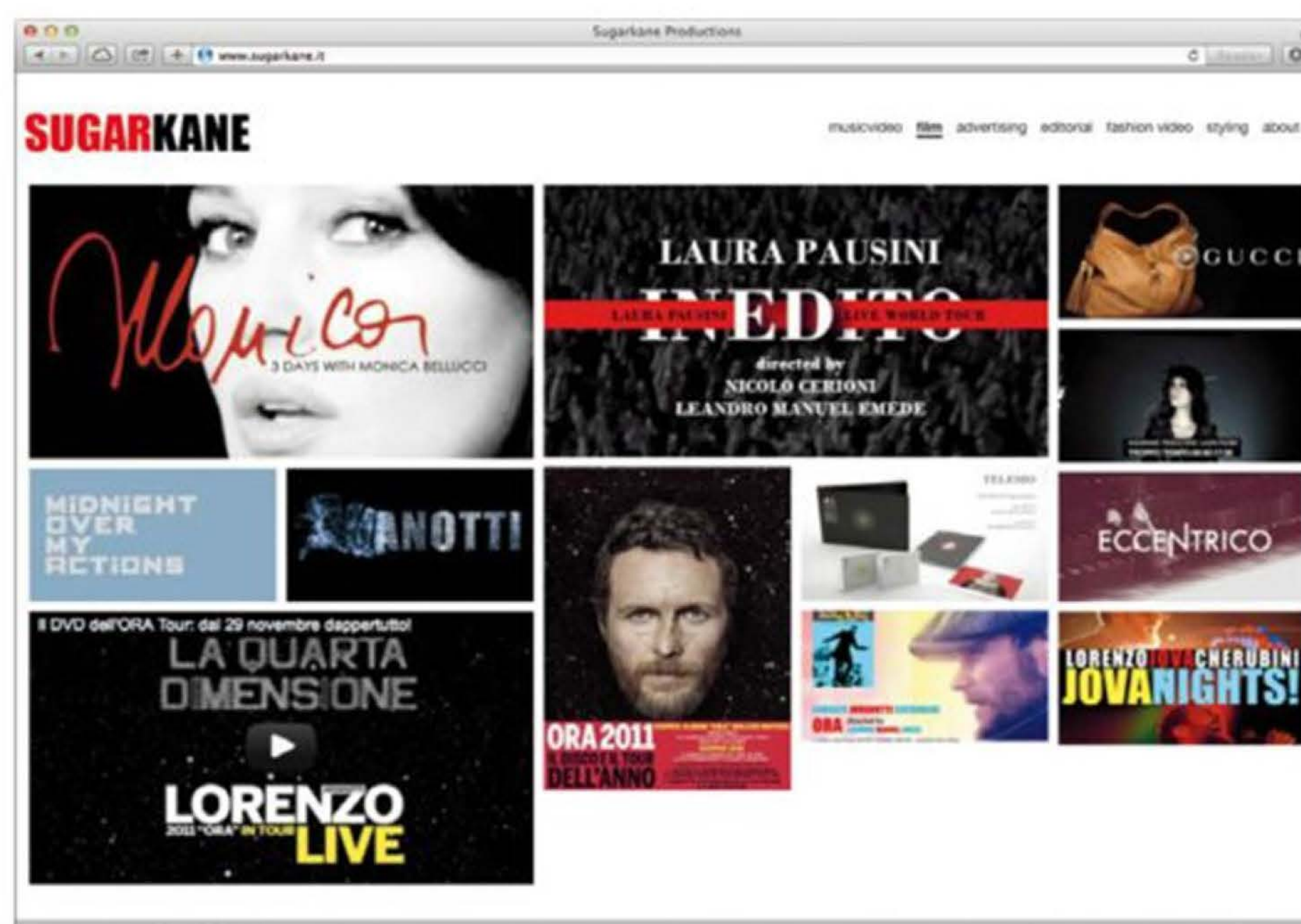
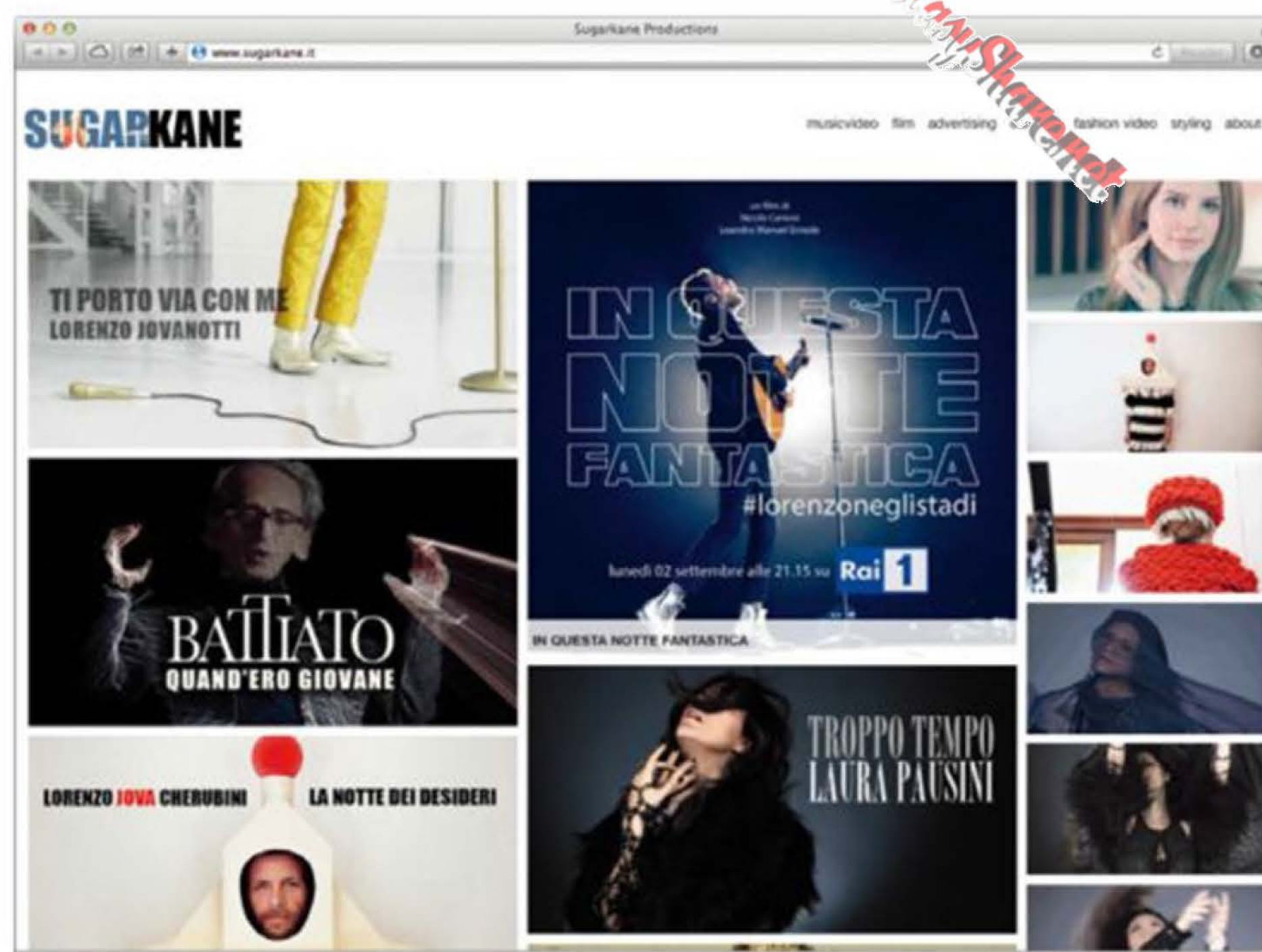
intervista al duo creativo Sugarkane

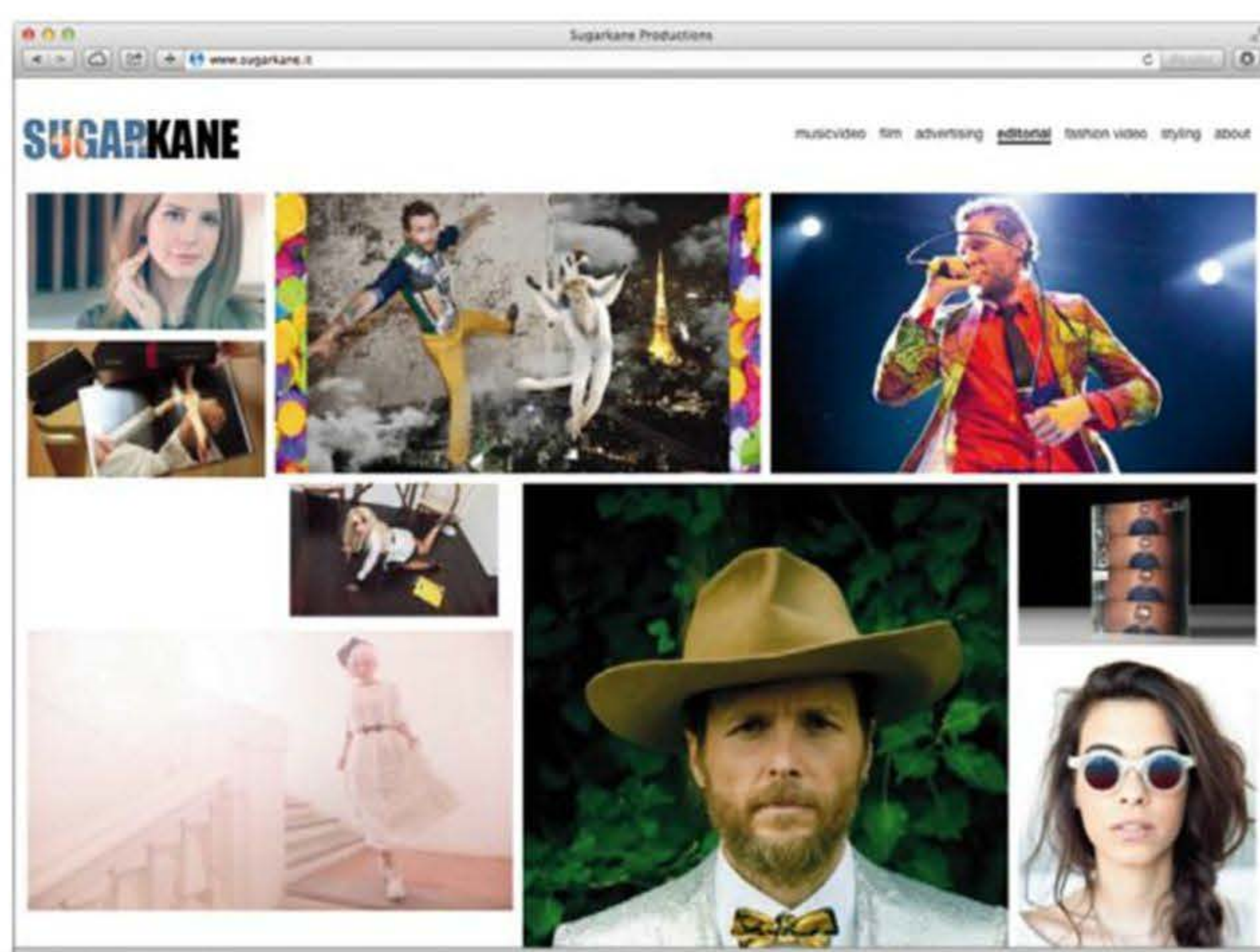
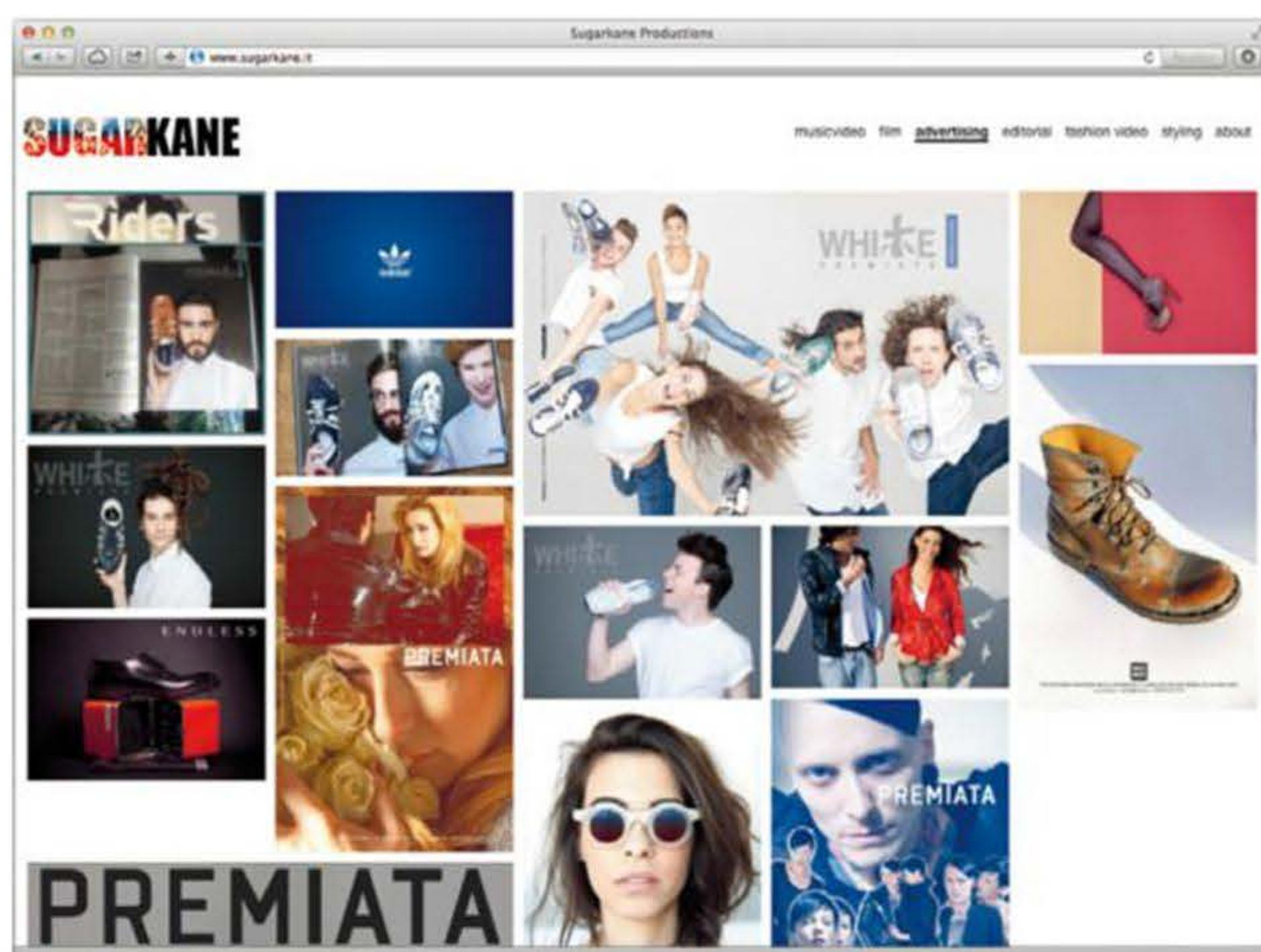
Leandro Manuel Emede è nato a San Isidro, Buenos Aires: dal 2006 al 2010 è stato responsabile video de La Sterpaia, studio fondato e diretto da Oliviero Toscani, e nel 2009 ha firmato la regia di "WART" e "ANOREXIA. Storia di un'immagine", film che sono stati presentati al Locarno Film Festival e al Miami International Film Festival come International Premiere, e che sono stati in concorso per il David di Donatello.

Nicolò Cerioni è nato nelle Marche: dopo aver studiato a New York e poi a Milano, nel 2008 è entrato a far parte del team styling di MTV; collabora anche con altri canali televisivi e ha lavorato a numerosi programmi, tra i quali la prima serie di X Factor su Rai Due; la passione per la musica lo ha portato a lavorare con major discografiche come Emi, Sony e Universal per lo styiling e il coordinamento immagine di artisti. Insieme, Leandro Manuel Emede e Nicolò Cerioni formano Sugarkane, che si occupa di creare video musicali, DVD live, editoriali, foto, fashion video e molto altro. Tra i clienti di Sugarkane Studio ci sono Sony Music Italia, Universal Music Italia, Warner Music Italia, Gucci, Adidas e molti altri. Tra gli artisti con cui collabora Sugarkane ci sono: Lorenzo Jovanotti Cherubini, Laura Pausini, Franco Battiato e altri.

Potete raccontare ai lettori di Applicando in cosa consiste prevalentemente la vostra attività?
Sugarkane è uno studio creativo che crea soprattutto video musicali, DVD di concerti live e editoriali.
Lavoriamo soprattutto nel mondo della musica e abbiamo avuto il piacere di lavorare con grandi nomi come Lorenzo Jovanotti, Laura Pausini e Franco Battiato.
Curiamo ogni aspetto dei video, dalla produzione alla regia, dal montaggio allo styling del personaggio.

Un'attività ad alto tasso di creatività come la vostra non può che passare attraverso i Mac e i prodotti della Mela. Che rapporto avete con la piattaforma Apple?
Per noi il rapporto con la Mela è simbiotico! Lavoriamo e viviamo esclusivamente con device Apple. Noi siamo clienti davvero fidelizzati, amiamo Apple da sempre e non potrei mai scegliere un altro marchio. Siamo di quelli che si rispecchiano nella filosofia del marchio, nella sua estetica, nel suo essere. Think different è il nostro mantra.

Quali sono i software e le tecnologie che utilizzate prevalentemente per lavoro, nei diversi ambiti di cui vi occupate?
Nel nostro lavoro sono fondamentali i computer, per montare e per la postproduzione usiamo ovviamente un Mac Pro, oltre a due portatili MacBook Pro che ci seguono praticamente ovunque. Per i software, quasi tutti i nostri video, il primo DVD di Lorenzo che abbiamo fatto, quello dell'Ora tour, quello di Laura Pausini, "Inedito World Tour", e molti altri lavori sono stati montati con Final Cut Pro. Per le fotografie e per i montaggi più recenti usiamo la suite Adobe CC perché Final Cut Pro X non è uno dei nostri programmi preferiti, diciamo…

Vi occupate sia della parte creativa sia della produzione vera e propria?
Assolutamente sì! Un nostro video nasce e si sviluppa con noi a 360 gradi. Passiamo molto tempo a tirar fuori ogni tipo di idea, e alcune di queste vengono poi realizzate.

Operate principalmente in Italia o in ambito internazionale? Qual è la vostra visione del panorama italiano nei settori in cui operate?
Per il momento il nostro mercato è quello italiano ma diversi nostri lavori sono usciti anche all'estero. Il DVD "Inedito World Tour" di Laura Pausini è uscito in 37 Paesi, mentre il film del concerto "Lorenzo Negli Stadi" è il primo di un cantante italiano a essere venduto nella sezione Film di iTunes in 40 diversi Paesi.
Ci piacerebbe molto lavorare anche con artisti internazionali, e stiamo cercando di muoverci per farlo.
Il mercato discografico in Italia purtroppo non gode di buona salute. È gestito per lo più da persone poco attente a quello che succede anche all'estero, pensando che il nostro

mercato non sia pronto per le novità. Ma questo è un errore a nostro avviso: oggi un ragazzo guarda il videoclip di Rihanna o di Eminem sulla stessa piattaforma dove guarda il video di Emma o di Fedez, cioè YouTube. Il nostro pubblico è più che pronto a fare un salto verso il "nuovo" in generale. Fare un videoclip diverso dallo standard italiano è difficilissimo, pensa che in Italia c'è un solo regista che praticamente li fa tutti. Si dovrebbe osare di più, provare a percorrere nuove strade, non avere paura di creare un prodotto che il pubblico non ha mai visto. La nostra musica dance è apprezzata in tutto il mondo, perché non può esserlo anche quella commerciale? Perché non proviamo a fare anche videoclip tanto validi quanto quelli dei grandi artisti internazionali? Non è solo questione di budget, ma di idee.

A Dalle informazioni presenti sul vostro sito si deduce che lavorate sia con le aziende e le major, sia direttamente con gli artisti, è così?

Sì, è così. Lavorare direttamente con gli artisti è spesso più complesso ma molto più stimolante perché c'è uno scambio creativo enorme, ed è sempre un momento di grande crescita.

A Utilizzate anche dispositivi mobile della Mela, iPhone e iPad? Che tipo di supporto vi danno in ambito lavorativo, se li usate anche in questo contesto? E invece, in ambito personale che rapporto avete con essi?

Ovvio! L'iPhone è il nostro compagno di vita! Abbiamo entrambi un iPhone 5 che usiamo moltissimo per le mail, Internet e per i social. Li usiamo molto anche per registrare audio. Leandro registra spessissimo audio dalla strada, sui treni, aerei, ovunque trovi ispirazione, questi audio li usiamo poi nei vari docufilm che abbiamo fatto. È davvero un device insostituibile, non potremmo farne a meno. Io (Nick) uso anche un iPad 3 da 32 GB, che uso soprattutto per i viaggi brevi in cui non ho bisogno del MacBook Pro, e per i magazine online e gli ebook. Amo l'editoria digitale, si potrebbero davvero fare tantissime cose belle con un magazine online. I migliori magazine online per me sono Attitude, GQ USA, Wired USA e come quotidiano digitale leggo la Repubblica.

A Tre App per iPhone o iPad di cui non potreste più fare assolutamente a meno.

Leo: Instagram, Memo vocali, WhatsApp.
Nick: Afterlight, Facebook, iBooks.

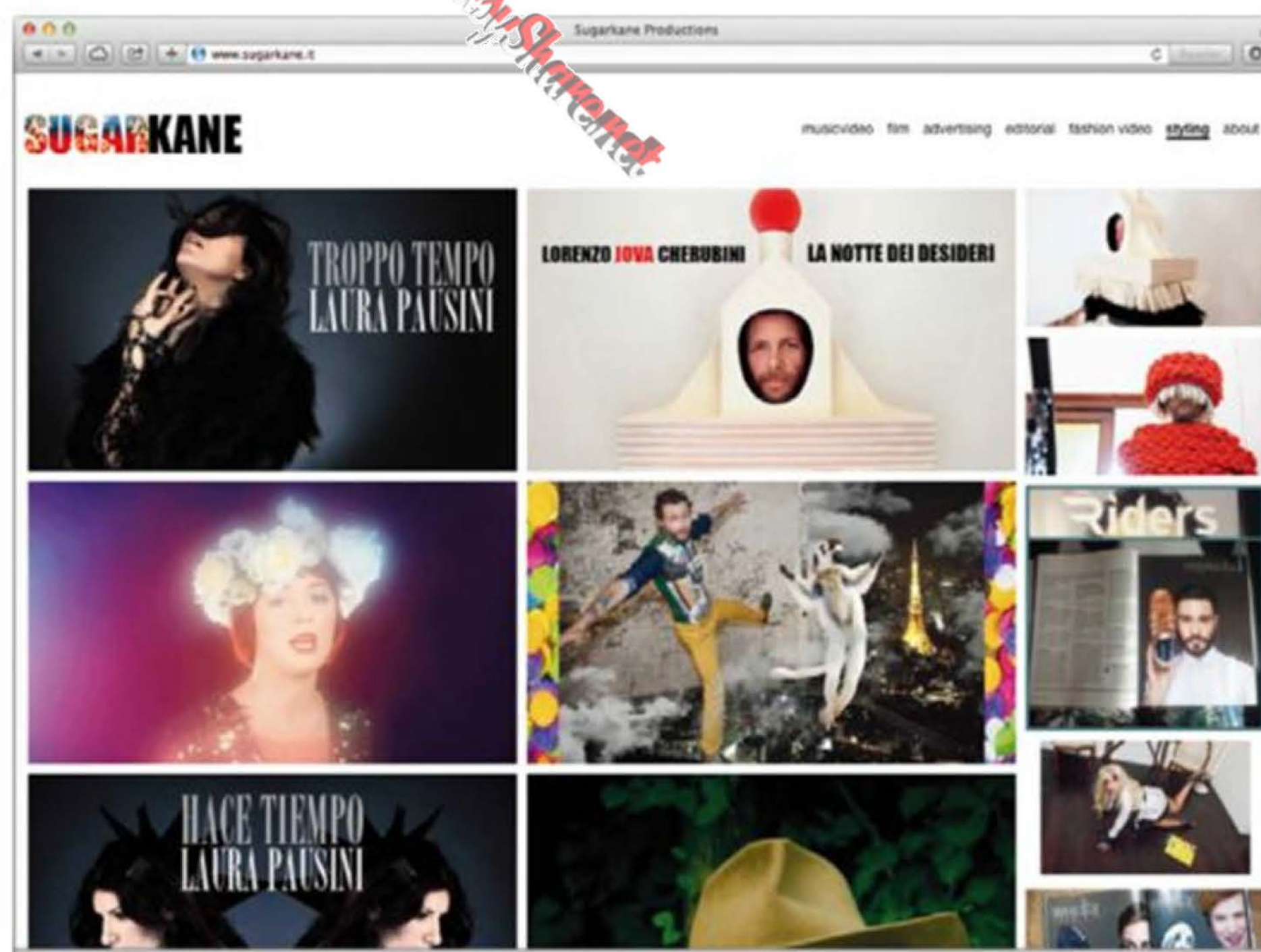
A Abbiamo notato che avete lavorato spesso con Lorenzo Jovanotti Cherubini. Di cosa vi siete occupati per lui?

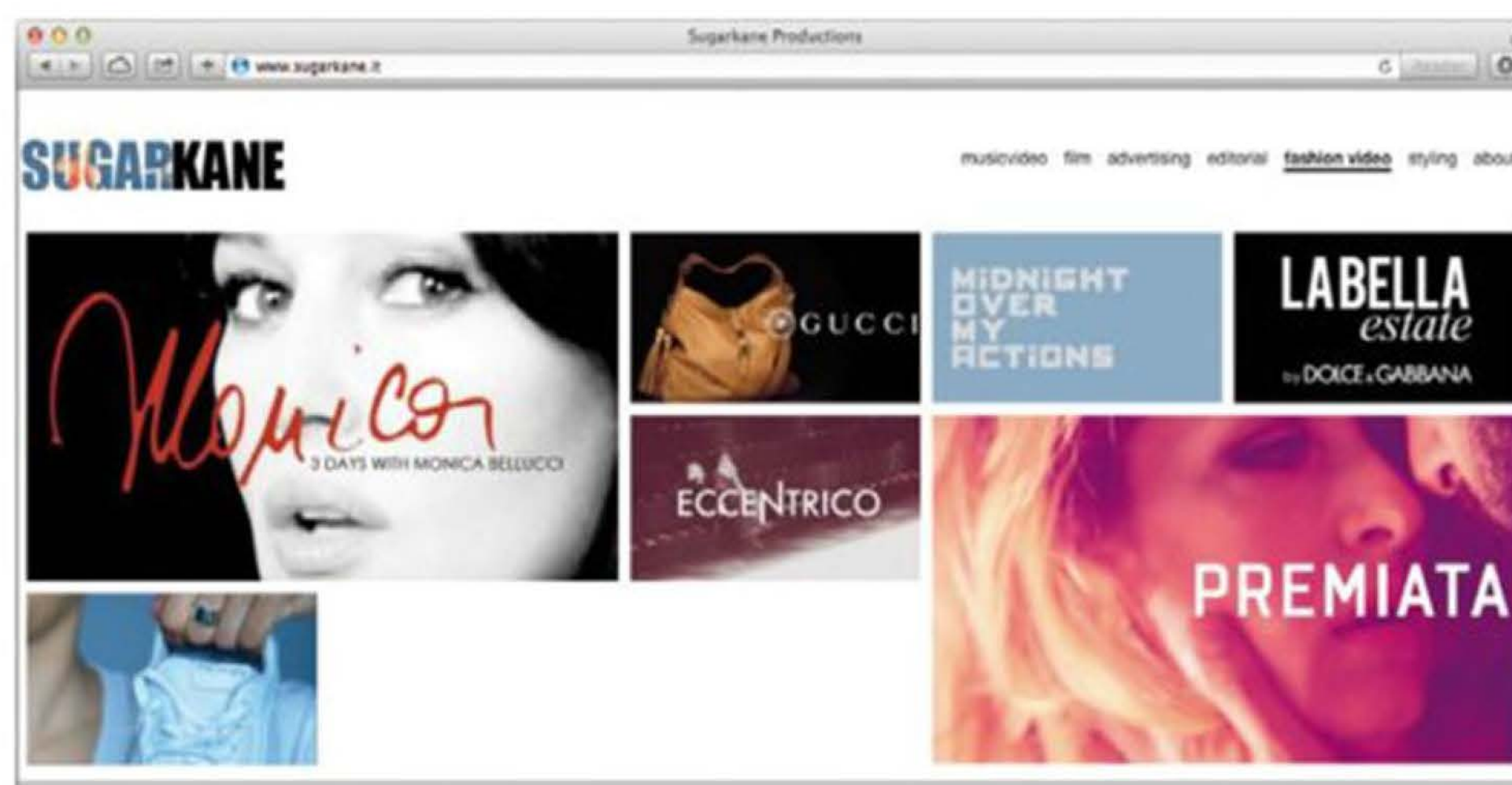
Sì, abbiamo la fortuna di collaborare con Lorenzo da qualche anno ormai. Per lui abbiamo fatto il DVD dell'Ora Tour e del tour "Lorenzo Negli Stadi", cinque videoclip (La Notte Dei Desideri, Il Più Grande Spettacolo Dopo Il Big Bang, Ti Porto Via Con Me, Estate,

Raggio Di Sole Live) un servizio fotografico per Hunter Magazine e alcuni documentari tra cui Fortezza Jovanotti e JovAmerican Tour.
Io (Nick), venendo dallo styling televisivo, ho curato il suo styling per diversi video, servizi fotografici e i costumi dell'ultimo tour, sia suoi sia quelli della sua band. Lavorare con Lorenzo è un'esperienza unica. Lorenzo è un vero Artista con la A maiuscola, e non solo è molto aperto all'ascolto delle idee altrui ma con la sua grande esperienza dà la possibilità di crescere moltissimo nella propria professionalità. È davvero una benedizione!

Sulle pagine di Applicando abbiamo di recente fatto la considerazione che se l'enorme patrimonio artistico e culturale e l'estro creativo italiani fossero veicolati in maniera più efficace e innovativa attraverso le nuove tecnologie, il nostro Paese potrebbe esprimere potenzialità immense. Che ne pensate?
Assolutamente! Tutto il mondo invidia la nostra creatività; applicarla alle nuove tecnologie sarebbe davvero un mezzo per far conoscere tutte le cose che rendono l'Italia un Paese unico!

Quali sono gli artisti e i creativi digitali che trovate attualmente d'ispirazione o il cui lavoro vi stimola di più?
Ci piacciono molto i lavori di Anthony Mandler e di Jonas Åkerlund, due registi davvero incredibili che per noi sono un faro.

A proposito di creatività e stile, che ne pensate dello "stile Apple" e del Senior Vice President per il Design di Apple, Jonathan Ive, che ha firmato il design della maggior parte dei prodotti più significativi della Mela negli ultimi anni, e che ora cura anche la Human Interface? Che ne pensate, se lo utilizzate, dello stile pulito ed essenziale del nuovo iOS 7?
Sì, iOS 7 è fantastico. Ci voleva un look più pulito, più moderno, in modo anche da differenziarsi da Android per Samsung, che a me non piace. Ive è un mito del design, i suoi prodotti sono leggendari, che altro si può dire? Un sogno però sarebbe avere un iPhone più grande, con uno schermo spettacolare per le foto e i video! Speriamo che questo design più pulito torni anche per programmi come Final Cut!

Che tipo di musica preferite ascoltare? In cuffia o da un impianto?
Noi siamo onnivori di musica! Senza musica non potremmo stare, è sempre presente sia in ufficio sia a casa. Preferiamo la musica ascoltata da un impianto perché è una condivisione ed è come se riempisse tutto lo spazio. Ascoltiamo tantissimi generi diversi: Da Lorenzo Jovanotti a Battiato, dalla Pausini ai Ministri, da Skrillex a Antony and the Johnsons.

Cosa lanciate sul Mac o sull'iPad per rilassarvi, nel tempo libero?
iTunes sempre apertissimo, giornali online e film: giornata perfetta.

tips & tricks

Trucchi, suggerimenti d'utilizzo, scorciatoie sconosciute, accrocchi, tips, roba da utenti super esperti. Tutto questo, e molto altro ancora, per farvi padroneggiare il Mac come mai avreste osato immaginare e per suscitare l'invidia di amici e parenti

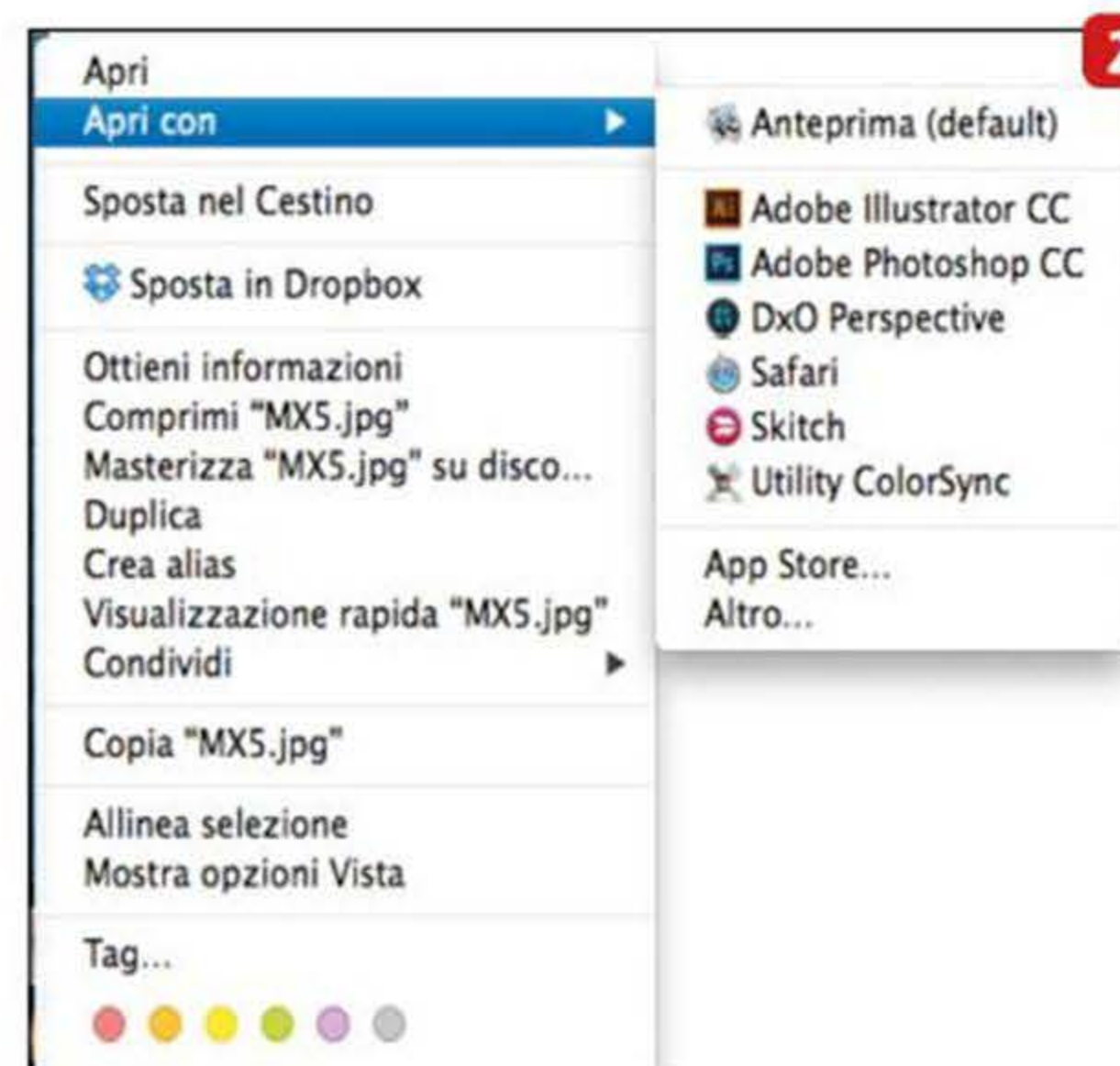
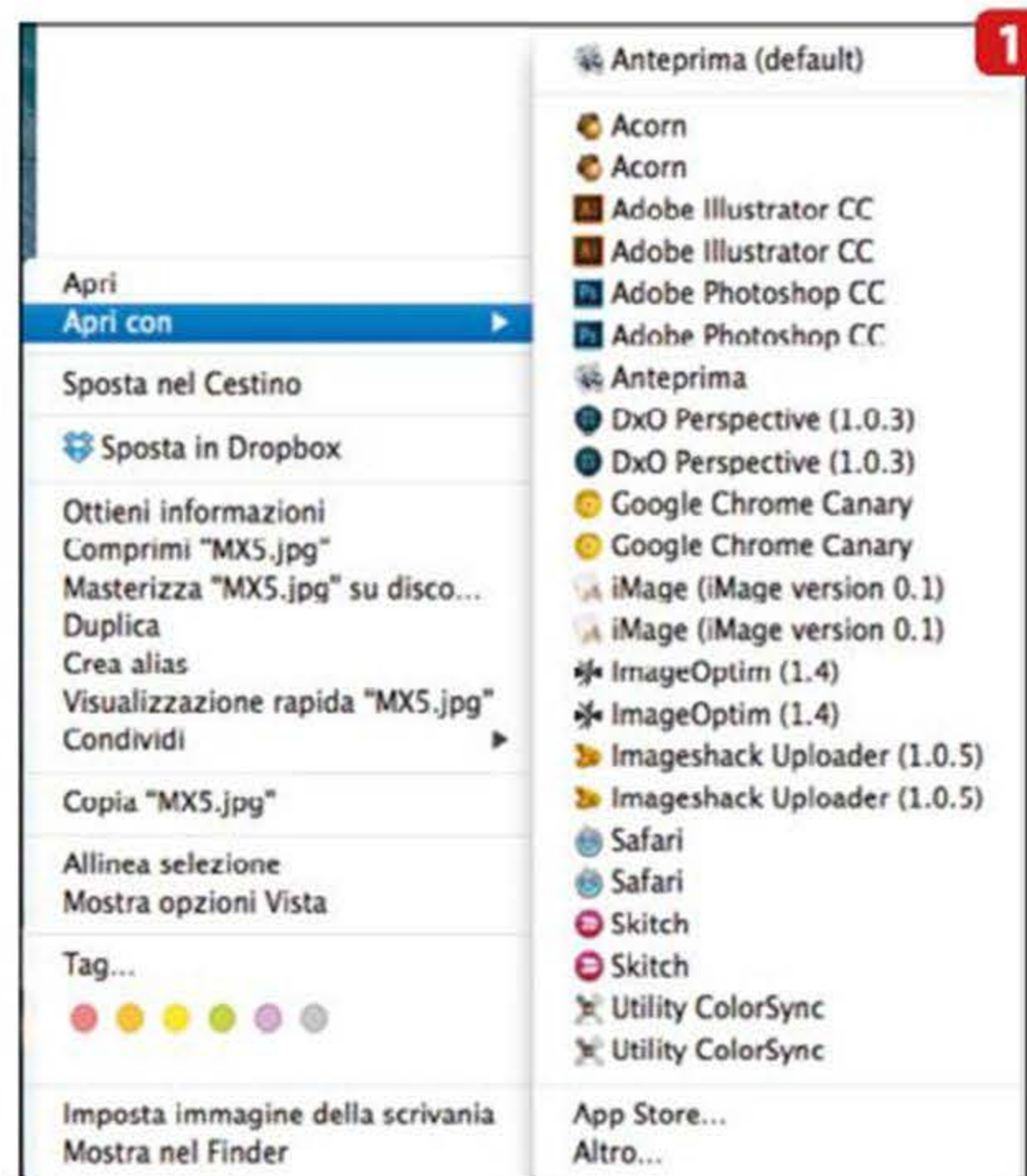
—Luca Nalin

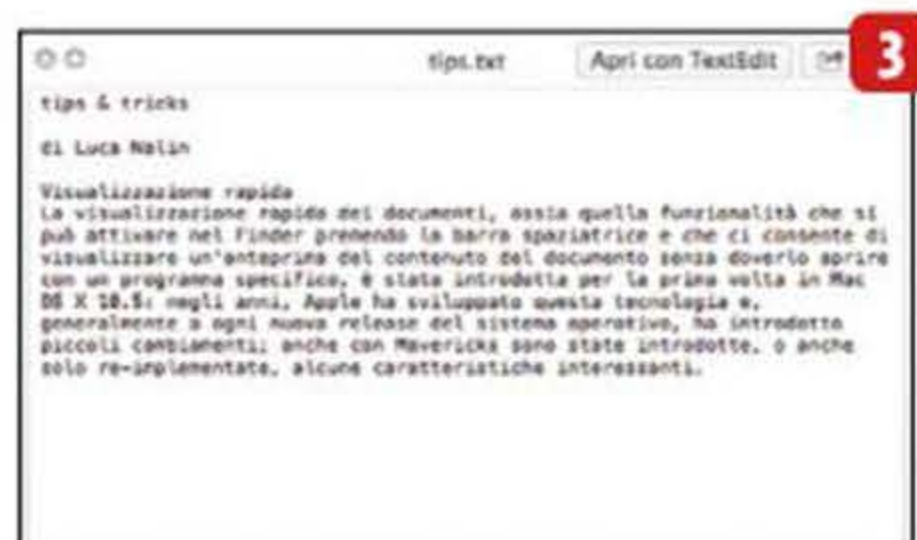
Finder

Apri con– Le applicazioni installate sul proprio computer sono in grado di comunicare al sistema operativo quali documenti sono in grado di aprire. Ad esempio, quando nel Finder facciamo clic con il tasto destro su un'immagine JPG, possiamo vedere all'interno della voce **Apri con** del menu contestuale tutte le applicazioni che dovrebbero essere in grado di aprire il documento JPG in questione. In Mavericks, Apple non è ancora riuscita a risolvere il problema che affligge questo sistema da ormai diversi anni: infatti, può ancora capitare che le applicazioni vengano ripetute più volte all'interno del menu **Apri con**; il database contenente le informazioni su quali tipologie di file possono essere aperti da quali applicazioni si corrompe e il menu contestuale **Apri con** si riempie di duplicati, o comunque di applicazioni inutili (**figura 1**).

Se siete affetti da questo problema, fortunatamente continua a esistere una soluzione per ripristinare il database usato dal sistema operativo e ripulire quindi l'elenco delle applicazioni. Per procedere, bisogna aprire l'applicazione Terminale, situata nella cartella Applicazioni > Utility, e digitare il seguente comando (tutto su una riga e facendo attenzione a inserire correttamente tutti gli spazi) seguito poi dalla pressione del tasto Invio:

```
/System/Library/Frameworks/CoreServices.framework/Frameworks/LaunchServices.framework/Support/lsregister -kill -r -domain local -domain system -domain user
```

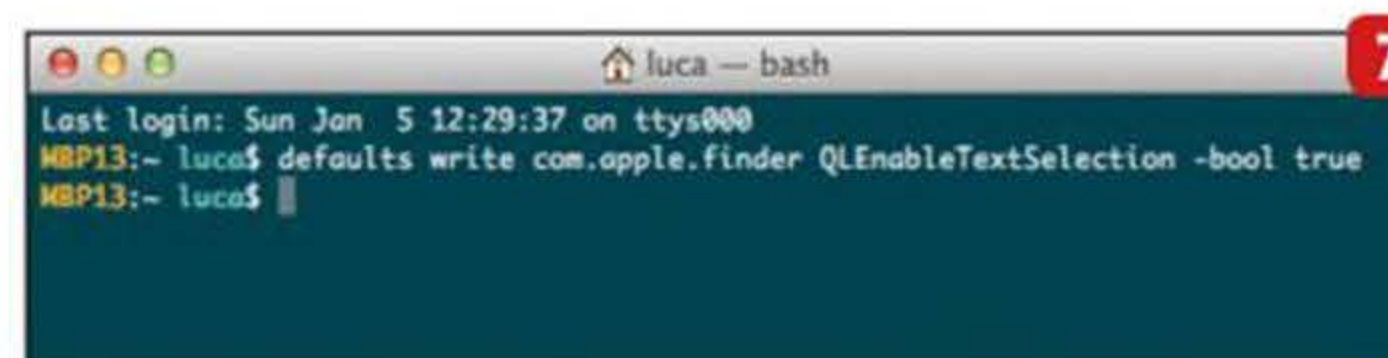
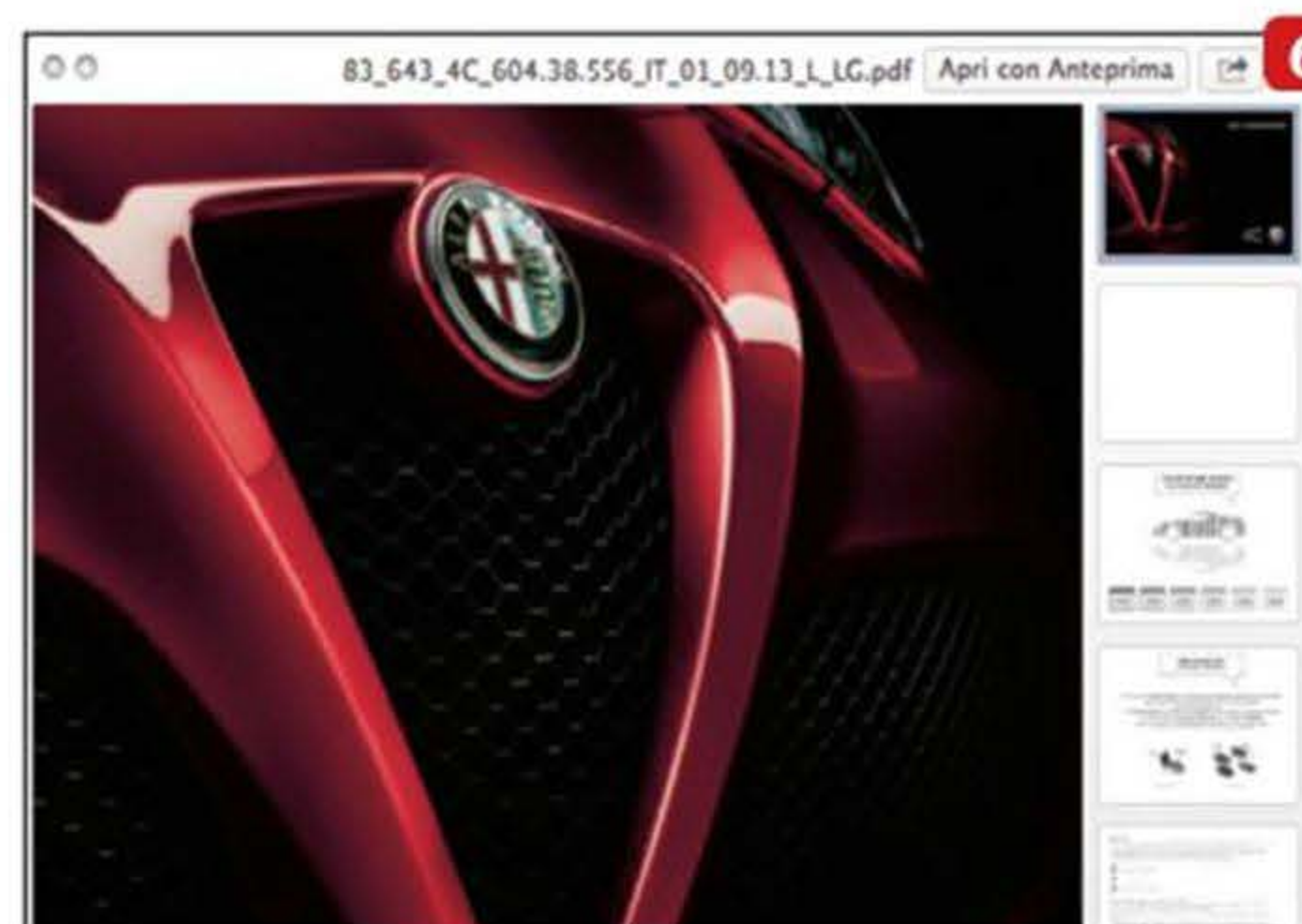
Al termine dell'esecuzione del comando, il sistema effettuerà l'analisi necessaria per determinare quali documenti possono essere aperti da quali applicazioni, ripristinando una situazione corretta del menu **Apri con** (**figura 2**); è possibile che certe applicazioni non vengano registrate correttamente fino a quando non sono selezionate dall'utente. Nel caso si ripresentassero problemi di duplicati è sufficiente ripetere le operazioni elencate in precedenza, sperando che Apple riesca a risolvere prima o poi questo fastidioso problema.

Finder

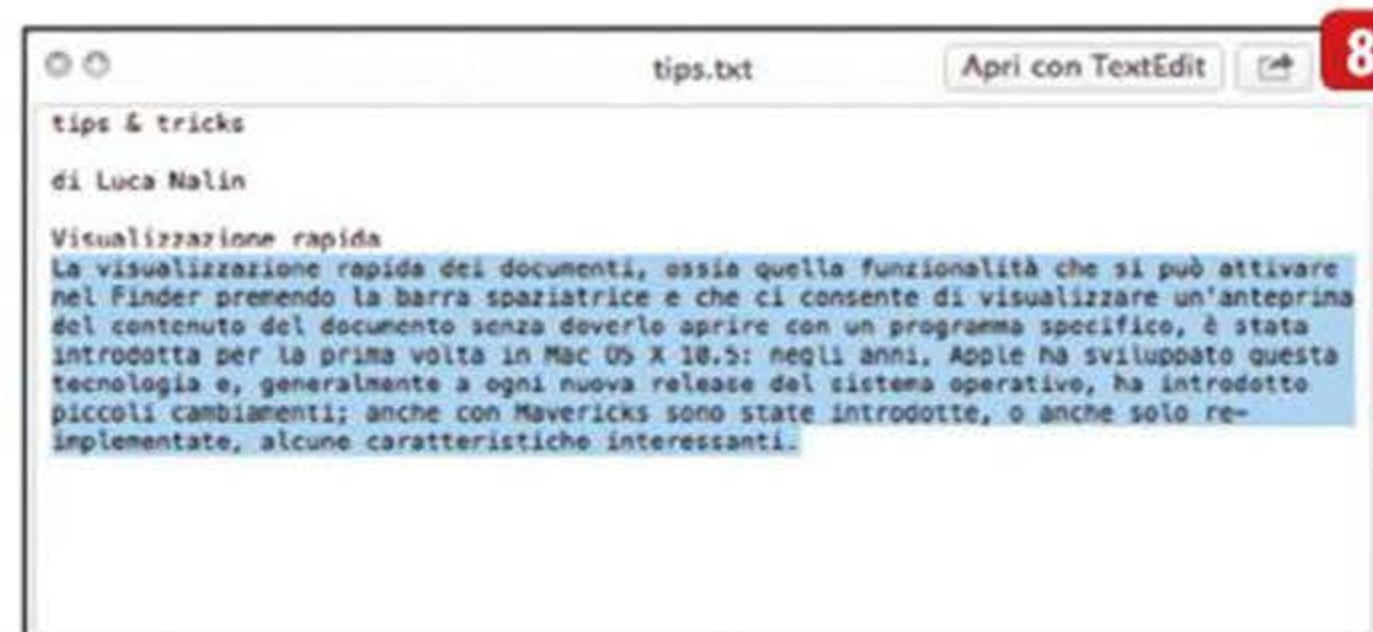
Visualizzazione rapida– La visualizzazione rapida dei documenti, ossia quella funzionalità che si può attivare nel Finder premendo la barra spaziatrice e che ci consente di visualizzare un'anteprima del contenuto del documento senza doverlo aprire con un programma specifico (**figura 3**), è stata introdotta per la prima volta in Mac OS X 10.5: negli anni, Apple ha sviluppato questa tecnologia e, generalmente a ogni nuova release del sistema operativo, ha introdotto piccoli cambiamenti; anche con Mavericks sono state introdotte, o anche solo re-implementate, alcune caratteristiche interessanti.

Quando si visualizza un'immagine (**figura 4**), il Finder la ridimensiona in modo che possa essere visualizzata nella sua completezza all'interno della finestra di visualizzazione rapida: in base a come avete configurato il vostro sistema, esistono due modi diversi per cambiare il livello di zoom dell'immagine. Se avete configurato nel pannello **Trackpad** delle Preferenze di Sistema la gesture di apertura e chiusura con due dita, ossia la stessa gesture utilizzata sui dispositivi iOS per variare il livello di zoom, potete eseguirla per variare progressivamente l'ingrandimento dell'immagine; altrimenti è possibile passare a un ingrandimento al 100% semplicemente premendo il tasto **Opzione** sulla tastiera (**figura 5**).

Per quanto riguarda l'anteprima dei PDF, il sistema si comporta in maniera leggermente differente quando si cerca di variare il livello di zoom: se da un lato è possibile utilizzare la gesture di apertura e chiusura con due dita per ingrandire le pagine del documento (**figura 6**), la pressione del tasto Opzione non serve più per ingrandire al 100% la pagina visualizzata. Il tasto Opzione deve essere premuto mentre si esegue la gesture di scorrimento con due dita: il sistema procederà quindi ad aumentare o ridurre il livello di zoom del documento, in base alla direzione dello scorrimento; è quindi possibile variare con più precisione l'ingrandimento delle pagine per raggiungere il livello desiderato.

Quando si visualizzano dei documenti di testo, oppure dei PDF, la visualizzazione rapida non consente di selezionare il testo direttamente nella finestra del Finder: infatti, è necessario aprire il documento con l'applicazione dedicata e quindi effettuare la selezione in un secondo momento.

In realtà esiste la possibilità di abilitare la selezione del testo direttamente all'interno delle finestre di visualizzazione rapida: è sufficiente variare un'impostazione nascosta utilizzando il Terminale. Apriamo quindi l'applicazione Terminale, che si trova nella cartella Applicazioni > Utility, e digitiamo il comando seguente premendo poi il tasto invio per eseguirlo (**figura 7**):

defaults write com.apple.finder QLEnableTextSelection -bool true

Per fare in modo che venga attivata questa funzionalità bisogna effettuare un logout, selezionando la voce **Logout di…** dal menu Mela: al successivo login sarà possibile selezionare il testo direttamente all'interno delle finestre di visualizzazione rapida (**figura 8**); una volta selezionato il testo è ovviamente possibile copiarlo negli appunti utilizzando la classica abbreviazione da tastiera **Comando+C**. Nel caso vogliate disattivare questa funzionalità, è sufficiente inserire nuovamente il comando usato in precedenza, sostituendo però la parola true con false: anche in questo caso sarà poi necessario effettuare un logout e un login per rendere attiva questa modifica.

8

Nella parte alta delle finestre di visualizzazione rapida, vicino al nome del file, è presente un pulsante che ci consente di aprire il documento nell'applicazione che è associata di default a quella tipologia di documenti: una funzionalità poco conosciuta è che esiste anche la possibilità di scegliere con quale applicazione aprire il documento attualmente visualizzato.
Non bisogna fare altro che un clic prolungato sul pulsante di apertura del documento: dopo qualche secondo il sistema visualizzerà l'elenco di applicazioni con cui è possibile aprire il documento (**figura 9**) e non bisognerà fare altro che scegliere quella che vogliamo utilizzare.

9

OS X

Centro Notifiche– In Mavericks, Apple ha introdotto la possibilità di gestire in maniera più flessibile le notifiche che compaiono sullo schermo per gli avvisi del calendario (**figura 10**): oltre al classico pulsante **Chiudi**, che serve per eliminare la notifica, esiste anche un comodo pulsante **Ritarda** che farà comparire nuovamente la notifica passati 10 minuti. Il pulsante **Ritarda** però nasconde una piacevole sorpresa: nel caso non vogliate ritardare di esattamente 10 minuti la comparsa dell'avviso, è possibile fare un clic prolungato sul pulsante. Il sistema farà comparire un comodo menu di scelta (**figura 11**) attraverso il quale è possibile scegliere un intervallo differente per ritardare l'avviso: si passa dai minuti, ai giorni fino ad arrivare alla settimana.
La funzionalità del pulsante **Chiudi** può essere replicata con una comoda gesture: per eliminare la notifica dallo schermo è infatti sufficiente posizionare il cursore del mouse sopra di essa e poi trascinare con due dita verso destra; la notifica verrà eliminata non appena supererà il bordo dello schermo.

10

11

Composizione del testo

Trasformazioni– Ogni tanto succede di dover cambiare le lettere di un testo da minuscole in maiuscole, o viceversa: queste operazioni di conversione possono essere eseguite utilizzando funzionalità messe a disposizione dal sistema operativo all'interno di moltissimi programmi come Mail, TextEdit e Pages; non c'è quindi bisogno di riscrivere tutto manualmente. Per poter effettuare queste conversioni è sufficiente selezionare il testo che vogliamo trasformare e poi scegliere la funzionalità desiderata all'interno del menu **Composizione > Trasformazioni**. Il sistema offre tre diverse voci per eseguire le rispettive operazioni di trasformazione:
Scrivi in lettere maiuscole: converte tutte le lettere in maiuscole;
Scrivi in lettere minuscole: converte tutte le lettere in minuscole;
Usa maiuscole: converte la prima lettera di ogni parola in maiuscola.

Condividere file e cartelle in una rete con più sistemi operativi non è più un problema, si tratta solo di configurare le opzioni giuste

—Francesco Pignatelli

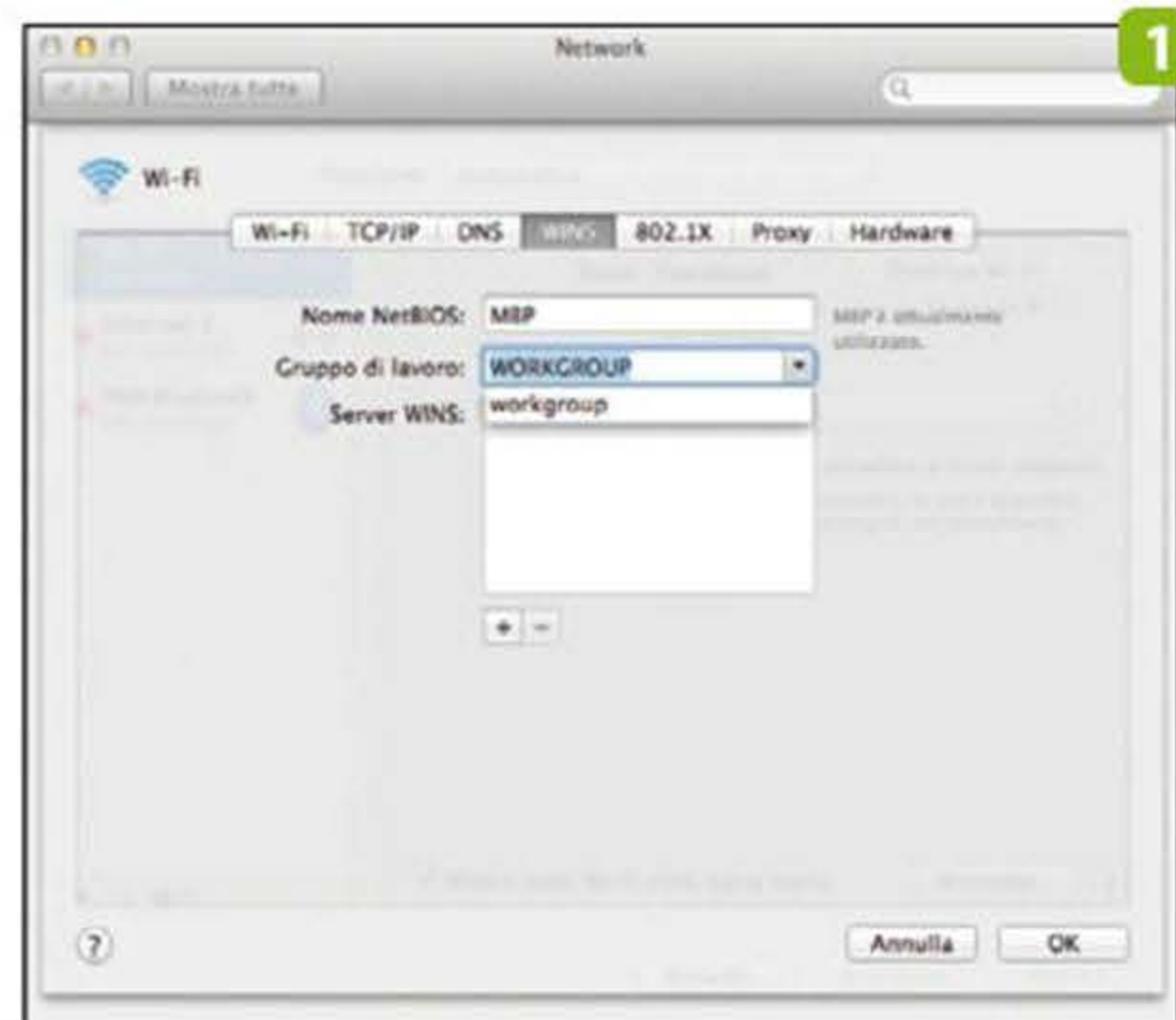
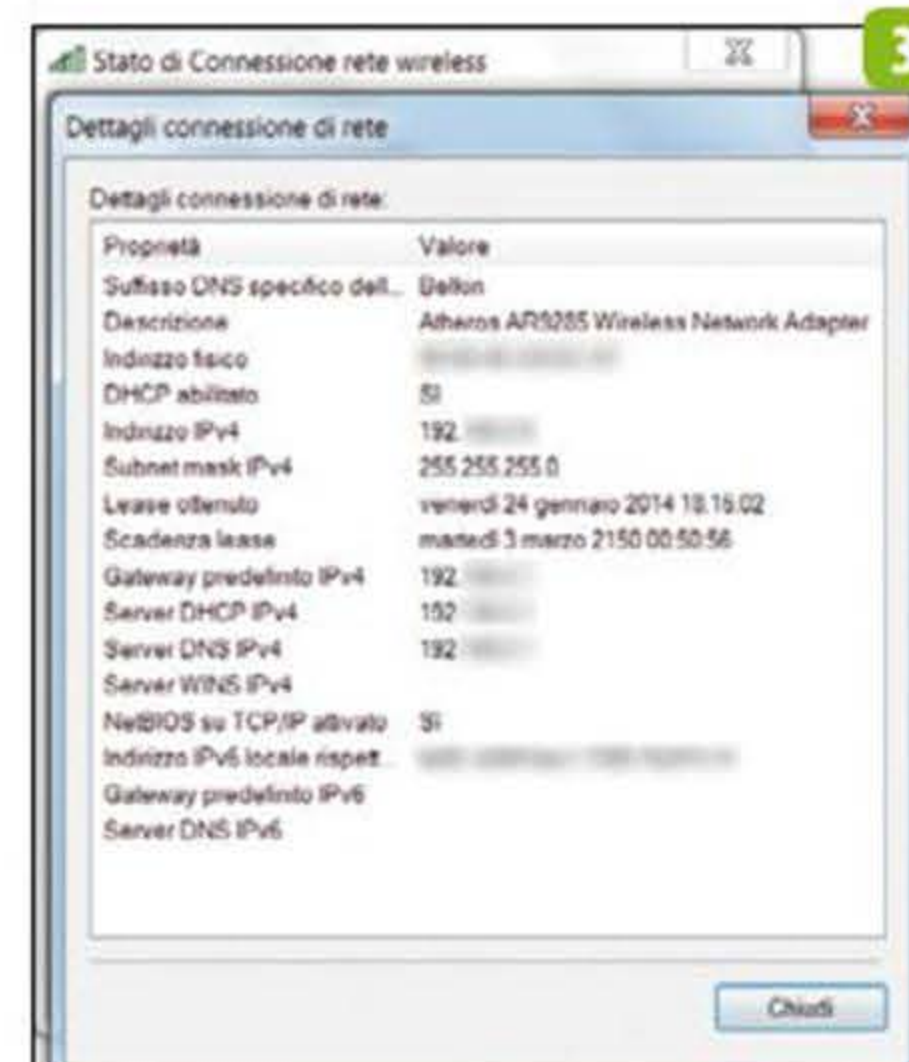
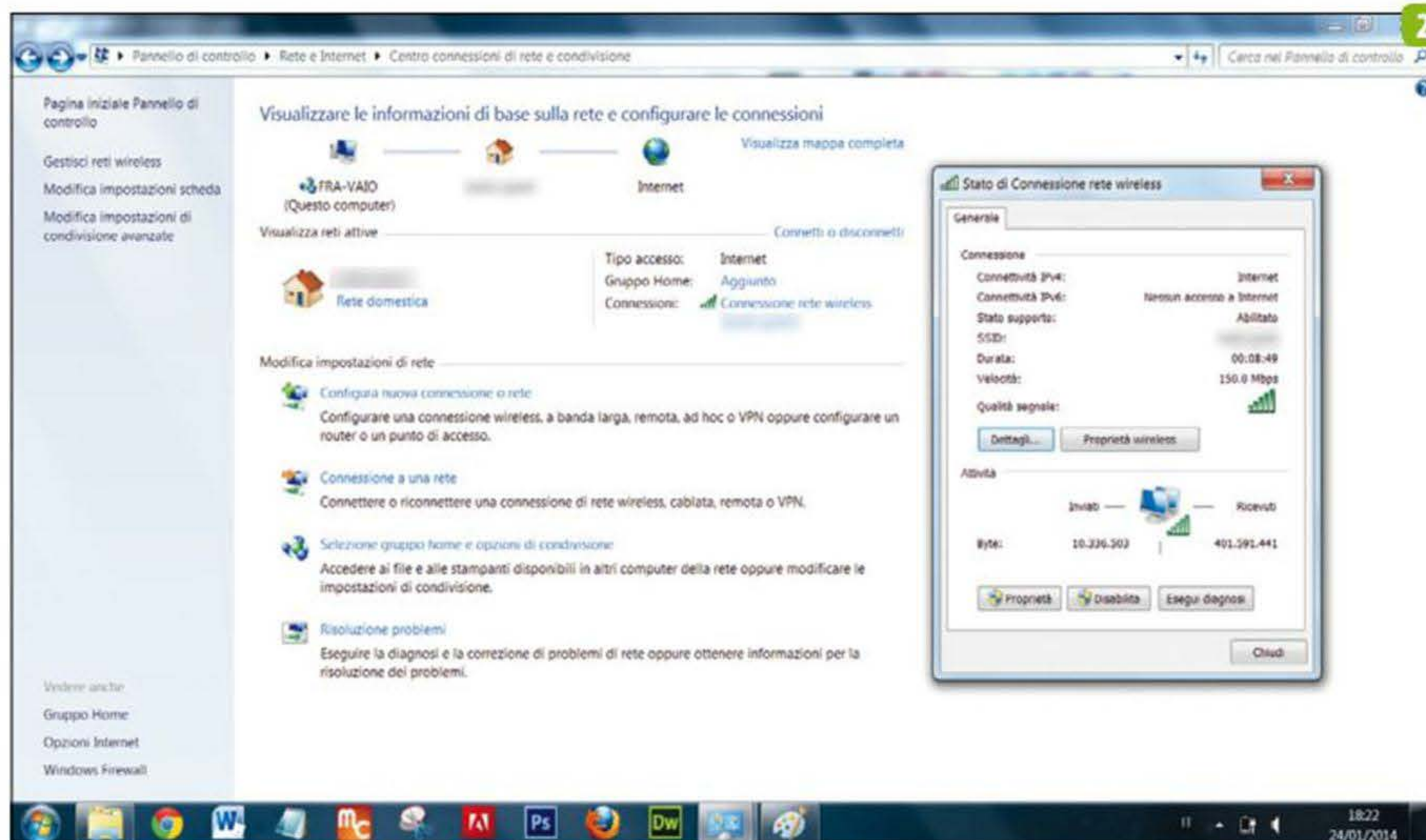
OS X e Windows: dialogo aperto

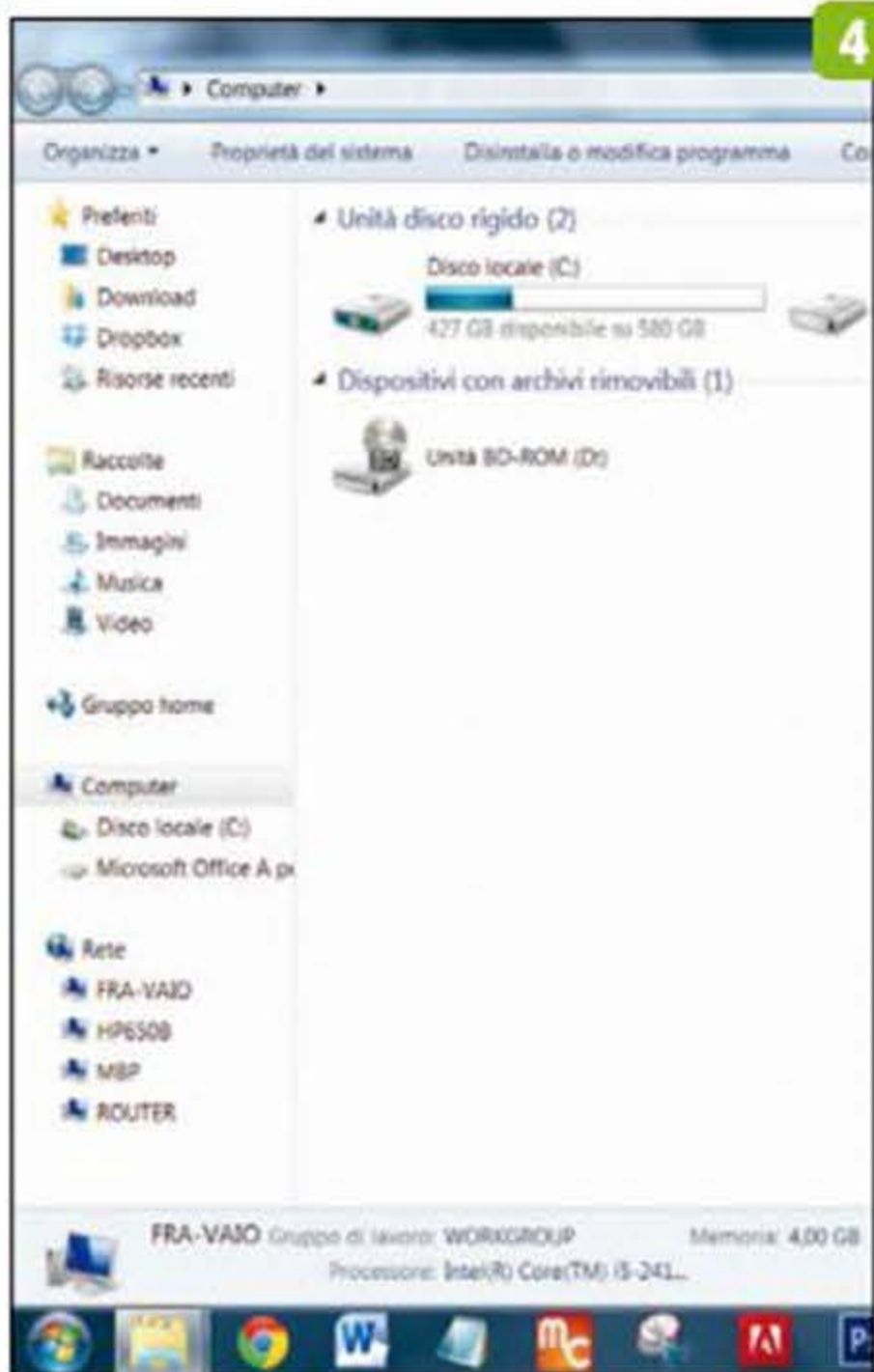
Chi usa quotidianamente un Mac con il suo OS X non farebbe cambio con nessun altro sistema operativo e ci sono diversi ambiti in cui effettivamente i computer con la Mela sono il punto di riferimento. Ci sono però altre realtà in cui deve realizzarsi una coesistenza pacifica tra OS X e altre piattaforme, nella maggior parte dei casi una qualche versione di Windows: spesso ciò accade nelle imprese e negli uffici, ma può verificarsi anche a casa, se la nostra passione per i Mac non è condivisa dai familiari. In ogni caso oggi non è più pensabile uno scenario business o domestico in cui i computer non si "parlino" e non condividano i loro dati: i formati dei file sono tutti più o meno standard e compatibili, idem per i protocolli di rete e siamo ormai abituati ad avere sempre a disposizione anche corposi file multimediali conservati in qualche altro computer o su un dispositivo di storage in rete. L'accenno alla multimedialità e alla disponibilità costante dei file è importante, perché se il nostro problema è solo scambiare qualche documento ogni tanto probabilmente ci basta uno dei vari servizi di storage cloud compatibili con tutte le piattaforme, da Dropbox a Google Drive.

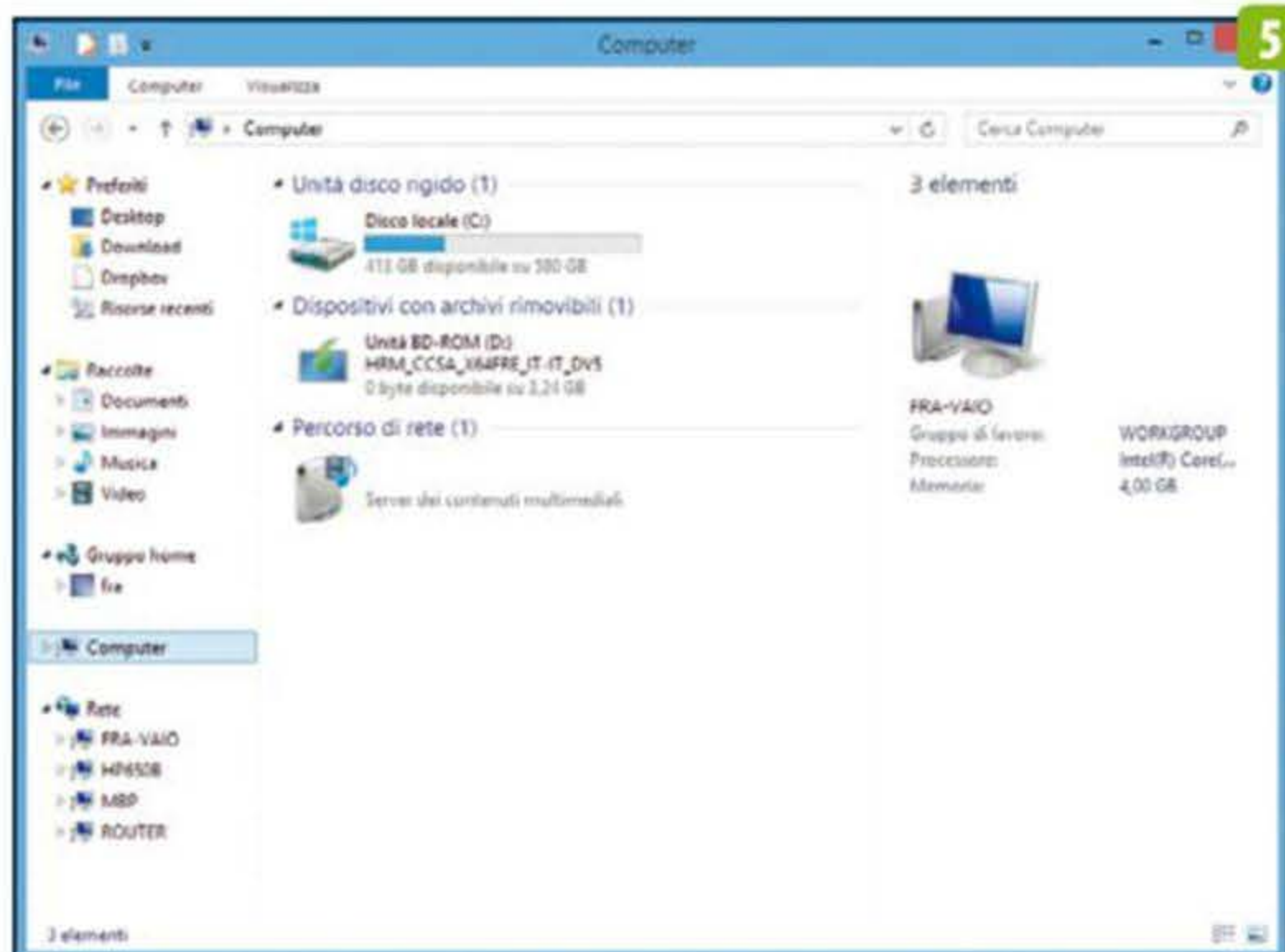
In generale, e fortunatamente, OS X e Windows – i due ambienti su cui ci concentriamo in queste pagine – non sono più due mondi separati e già da diverse versioni possono condividere fra loro molte risorse di sistema. Non tutto però è immediato: le opzioni da configurare non sono sempre evidenti e chiare, soprattutto all'interno di Windows e dopo il grosso cambiamento apportato da Windows 8. Ecco quindi come realizzare un pieno dialogo tra Mac e PC, almeno per le operazioni più comuni, utilizzando da un lato Mountain

Lion e Mavericks – tra i due in realtà non ci sono differenze funzionali, solo un paio di opzioni hanno una denominazione leggermente diversa – dall'altro Windows 7 e 8.

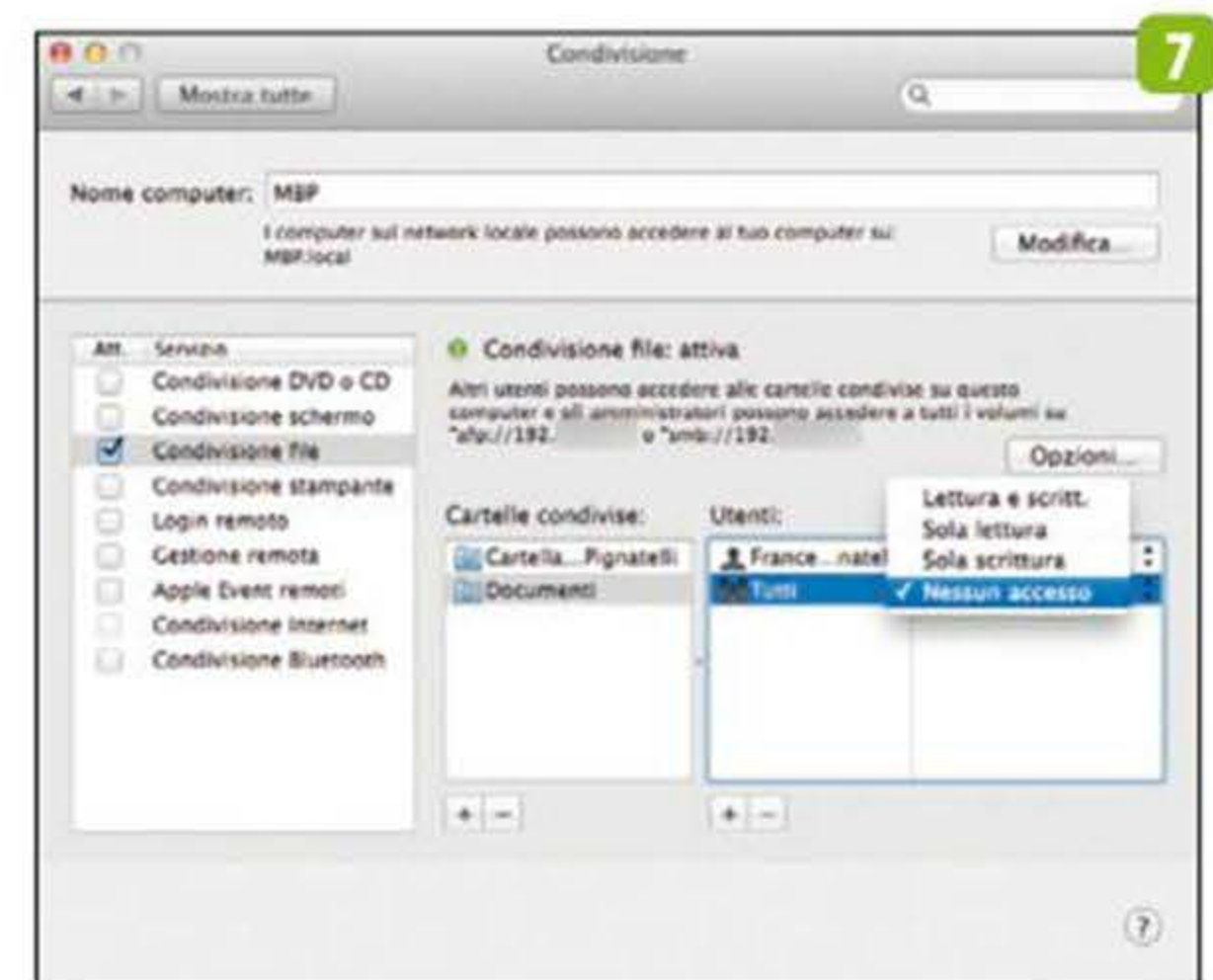
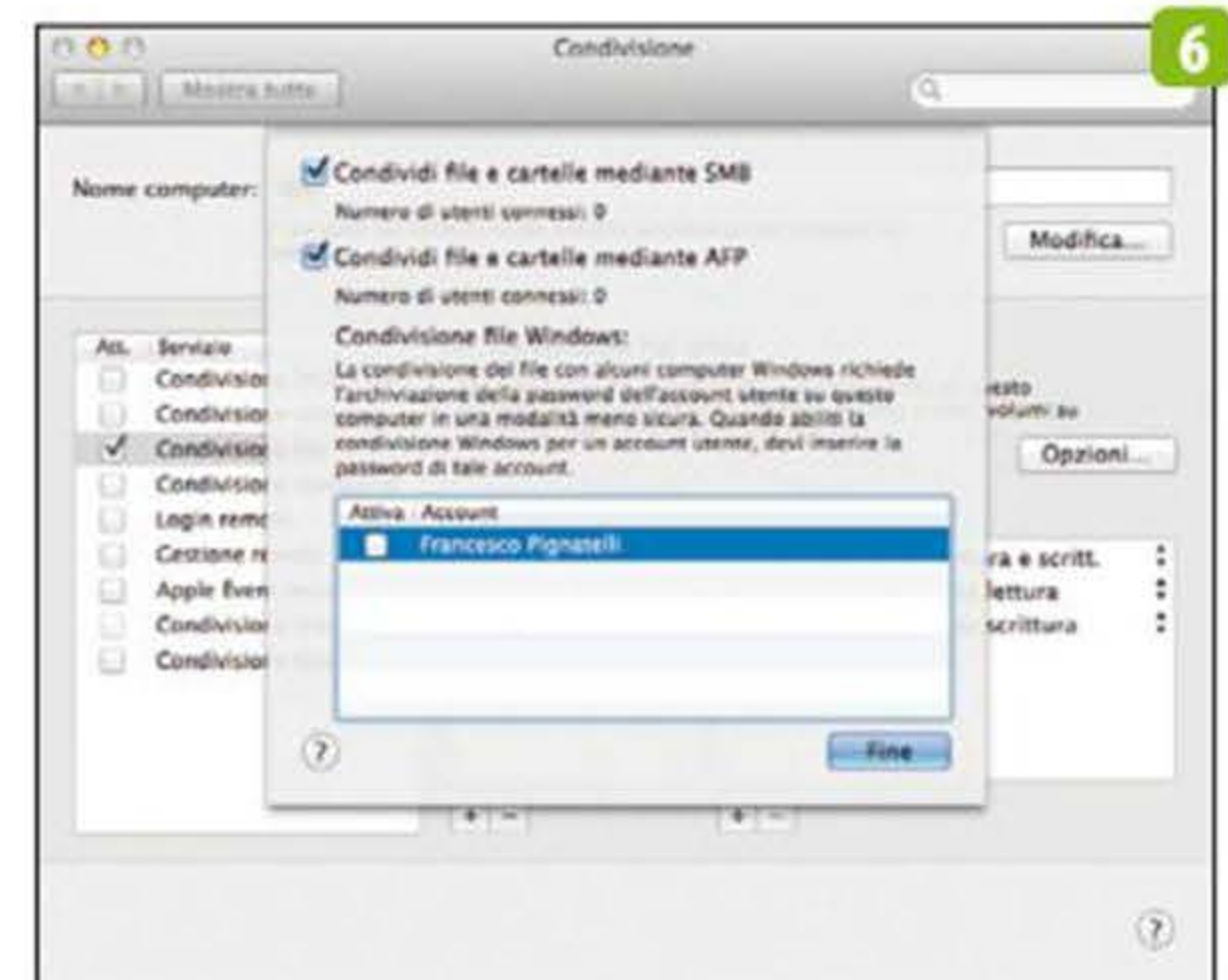
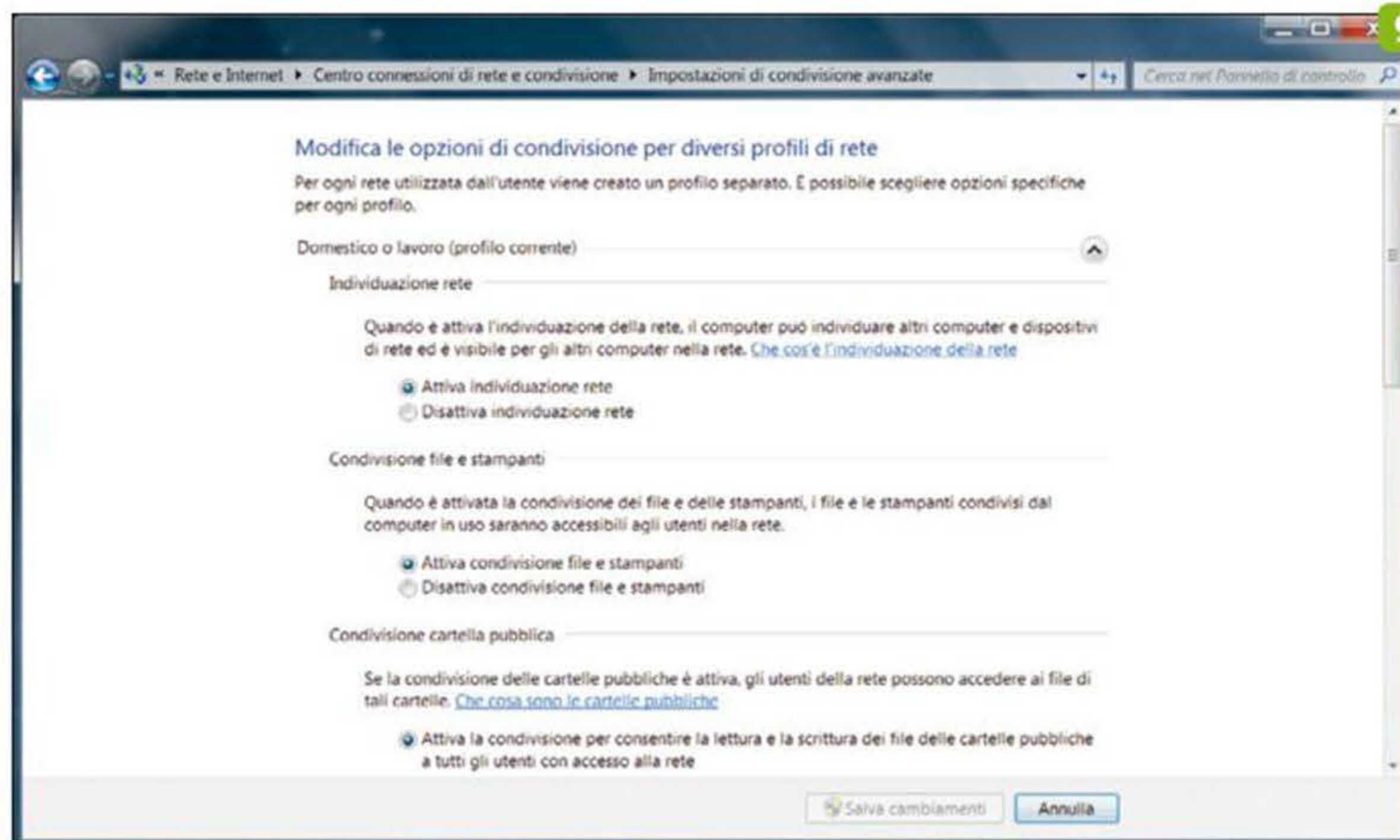
Primo, riconoscersi

Il primo passo da effettuare è verificare che i Mac e i PC della nostra rete almeno si vedano fra loro. È un problema a cui gli utenti Mac non sono abituati, poiché i Mac di una rete si individuano automaticamente fra loro, ed è legato al fatto che un PC Windows fa automaticamente parte di un "gruppo di lavoro" (workgroup) anche se è l'unico computer di tutta la casa o l'ufficio. Spesso capita che un Mac non riesca a identificare un PC sulla stessa rete fino a quando non viene associato al suo stesso workgroup, operazione che si compie dalle Preferenze di Sistema. Nel pannello **Network** selezioniamo la connessione attiva tra quelle elencate nella barra laterale sinistra, clicchiamo su **Avanzate** e portiamoci nel pannello **WINS**. Qui troviamo il menu a discesa **Gruppo di lavoro**, con elencati i diversi workgroup che OS X ha identificato in rete (**figura 1**). Scegliamo quello impostato da Windows, subito riconoscibile perché è quasi certamente "workgroup", clicchiamo su **OK** e poi su **Applica**. Ora i PC della rete dovrebbero trovarsi tutti nella colonna sinistra delle finestre del Finder, nella sezione Condivisi (se è chiusa ricordiamo di aprirla cliccando su **Mostra**).

Come operazione preventiva conviene anche prendere nota degli indirizzi IP e delle denominazioni che i PC assumono in rete. Mentre le denominazioni dei Mac sono intuitive e gli indirizzi IP sono immediatamente visibili nel pannello Network delle Preferenze di Sistema, nel caso di Windows le cose sono più complesse. In Windows 7 per scoprire l'indirizzo IP di un computer dobbiamo portarci nella sezione **Rete e Internet** del **Pannello di Controllo**, fare clic su **Visualizza stato della rete e attività** e poi sulla connessione attiva, a fianco della dicitura **Connessioni** (**figura 2**). Nella finestra che appare clicchiamo su **Dettagli** e il numero che cerchiamo è quello accanto alla voce **Indirizzo IPv4** (**figura 3**). Per la denominazione del computer la strada più rapida è selezionare Start > Computer oppure, se abbiamo già aperta una finestra di Scelta Risorse, fare clic su **Computer** nella barra laterale sinistra: la stringa che ci interessa è in basso a sinistra, accanto all'icona del computer. Di fianco c'è anche l'indicazione del gruppo di lavoro (**figura 4**).

In Windows 8 le scelte sono diverse e dipendono da quanto amiamo la nuova interfaccia o il vecchio Desktop. Per praticità è meglio il secondo, dove conviene attivare l'applicazione Esplora File e cliccare su **Computer** avendo attivo il Riquadro det-

tagli: il nome del computer e del suo gruppo di lavoro appariranno proprio nel riquadro (**figura 5**). Per l'indirizzo IP vale quanto descritto per Windows 7.

La condivisione dal Mac

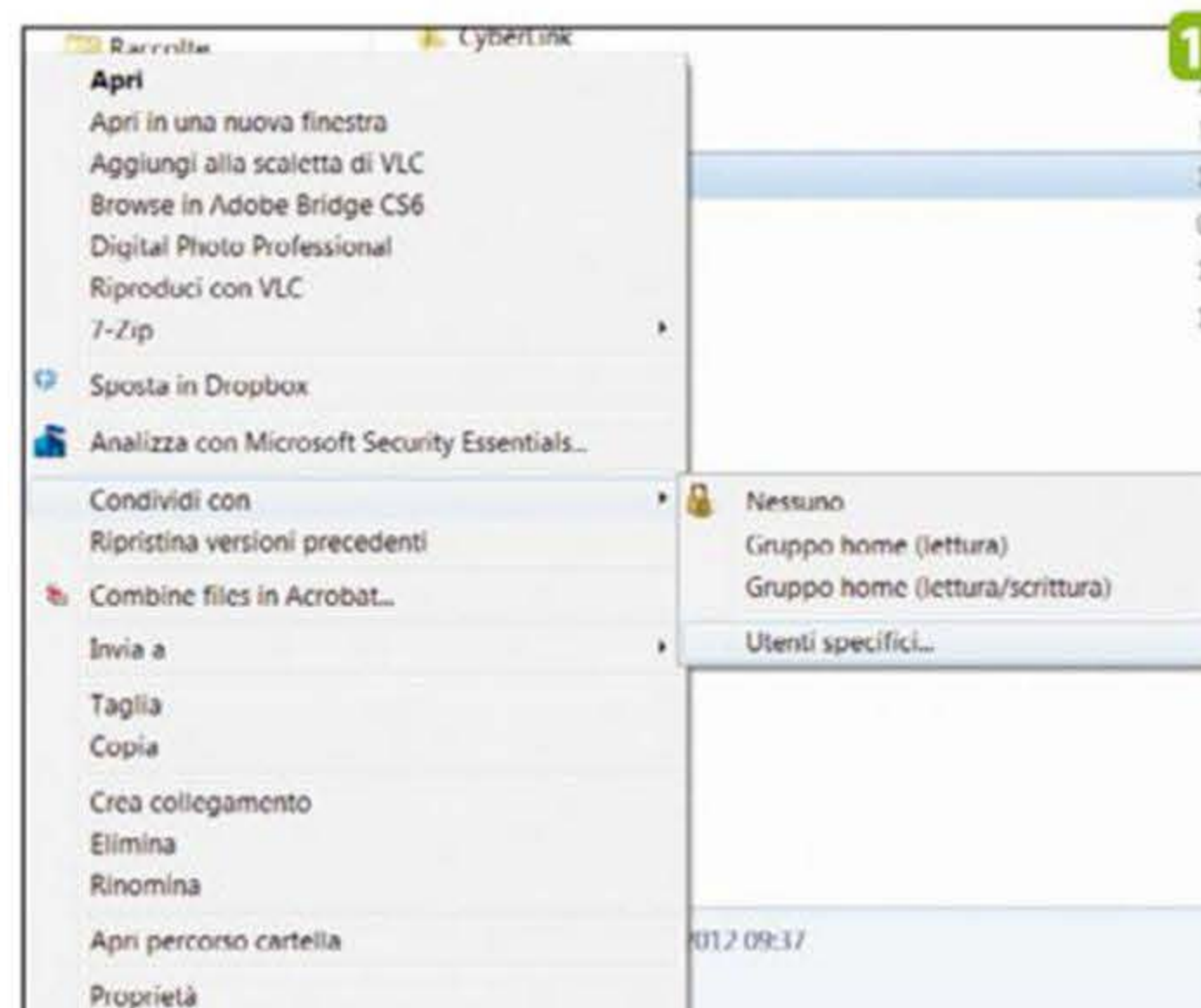
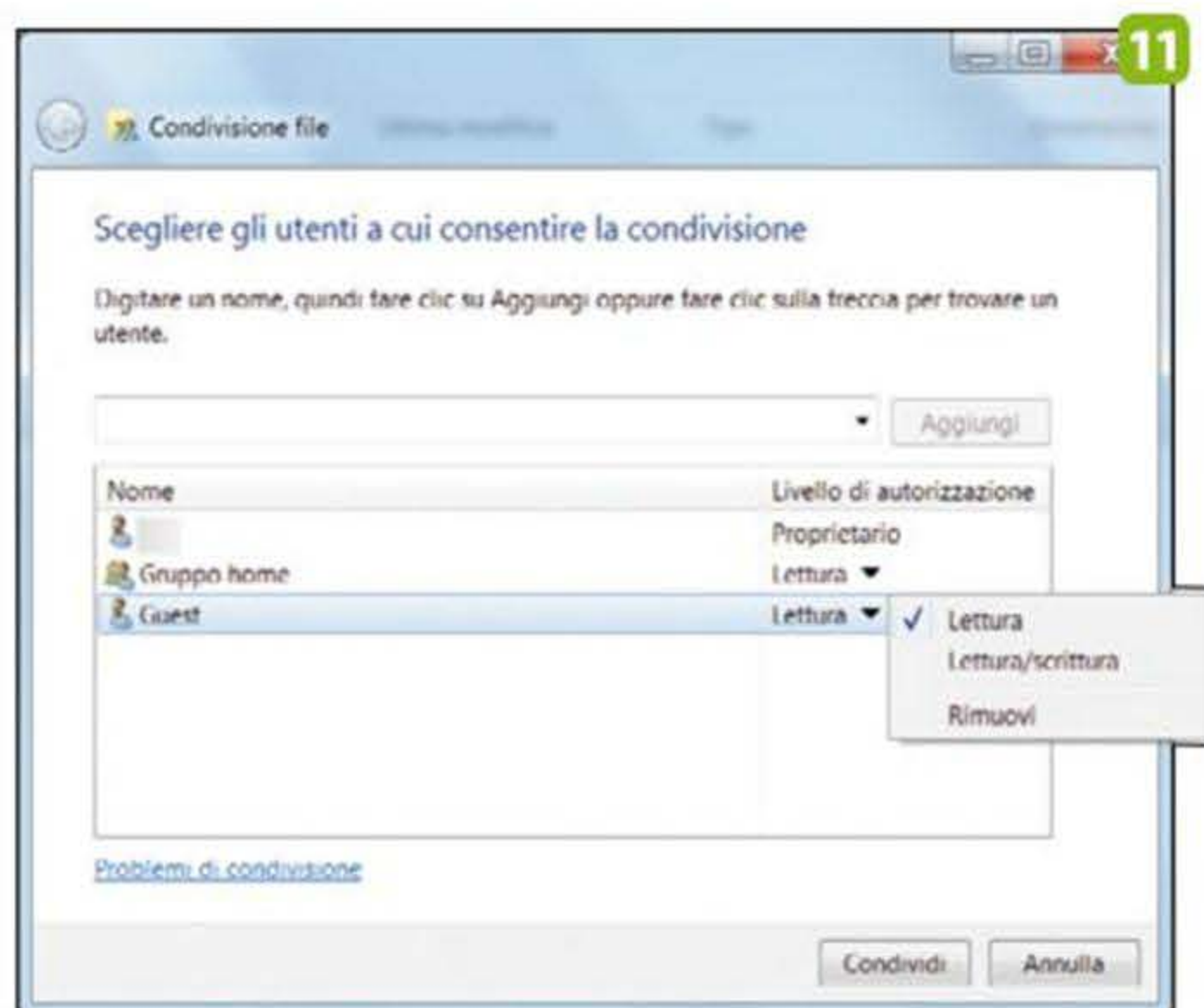
Ciò che stiamo cercando di ottenere è di fatto, in primo luogo, che dal (o dai) PC si possano consultare alcune cartelle presenti sul (o sui) Mac e viceversa. Lato Mac molti utenti sanno già che tutte le operazioni legate alla condivisione delle risorse sono raccolte nel pannello **Condivisione** delle Preferenze di Sistema. Selezioniamo l'opzione **Condivisione file**, se non ha già il suo segno di spunta, e clicchiamo sul pulsante **Opzioni**. Nella finestra che appare selezioniamo l'opzione **Condividi file e cartelle mediante SMB** come in **figura 6** (Mavericks ha eliminato la dicitura *Windows* che prima era associata all'opzione, supponendo probabilmente che tutti sappiano che SMB è il protocollo normalmente usato per la condivisione di elementi tra Mac e PC). Notiamo poi, nella parte bassa della finestra, una indicazione che in sostanza ci chiede di esplicitare l'account – o gli account, può essere anche più di uno – a cui i PC potranno avere accesso, previa autenticazione, e di autorizzare il Mac a rendere meno sicura la memorizzazione della password dell'account in questione. In una rete domestica questo non rappresenta un problema, in una rete aziendale particolarmente attenta alla protezione delle informazioni si valuti la possibilità di creare sul Mac un account utente dedicato unicamente alla condivisione dei dati con i PC Windows, in modo da non ridurre la "blindatura" della password dell'account principale.

Come già accade per la condivisione tra Mac, OS X è impostato per condividere automaticamente solo la cartella Pubblica di un utente e questa impostazione dovrebbe essere mantenuta per ovvie ragioni di sicurezza e privacy. Se però non abbiamo problemi in tal senso e vogliamo rendere immediatamente visibili anche cartelle diverse dalla nostra Pubblica, possiamo farlo sempre dal pannello Condivisione. Facciamo clic sul pulsantino con il segno più (+) sotto l'elenco **Cartelle Condivise**, navighiamo per il nostro disco sino alla cartella voluta e poi facciamo clic su **Aggiungi**. Ovviamente, il pulsantino con il segno meno (-) serve a eliminare una cartella specifica, tra quelle elencate, dalla condivisione.

Tranne che nelle reti più semplici e sicure, come quelle di casa propria, l'accesso alle cartelle condivise non dovrebbe essere arbitrario ma impostato con privilegi di accesso mirati per ciascuna cartella. Selezioniamone una dalla colonna Cartelle Condivise e nel pannello **Utenti** immediatamente a destra appariranno i privilegi impostati in quel momento per quella cartella: ci siamo sicuramente noi con il massimo dei privilegi (Lettura e scrittura) e Tutti con il mimino (Nessun accesso, come in **figura 7**). Qui possiamo aggiunge-

re altri utenti specifici già identificati da OS X o presenti nell'elenco dei Contatti, usando il solito pulsantino con il segno più (+) sotto l'elenco degli utenti, e anche modificare i privilegi di accesso per ciascuno, usando il menu a tendina associato al livello di accesso. Le opzioni, abbastanza chiare, sono Lettura e scrittura (Lettura e scritt. per essere più precisi), Sola lettura, Sola scrittura, Nessun accesso (sino a Mountain Lion l'opzione Scrittura comprendeva anche la dicitura *Drop Box*). L'apertura a SMB rende le cartelle indicate visibili ai PC Windows, ma si tenga anche conto che se non abbiamo disattivato l'opzione di condivisione tramite AFP (Apple Filing Protocol), di solito attiva sui Mac che vengono spesso collegati in reti multiutente, queste stesse cartelle sono visibili anche agli altri Mac della rete.

Ricordiamo poi che possiamo gestire le funzioni di condivisione di una particolare cartella anche senza passare nuovamente dalle Preferenze di Sistema: basta selezionare la cartella voluta, attivare il suo menu contestuale e dare il comando **Ottieni informazioni**. Nella finestra che appare (**figura 8**), la sezione **Condivisione e permessi** permette, previa autenticazione cliccando sul simbolo del lucchetto, di modificare i privilegi di accesso già definiti e di aggiungerne di nuovi con le stesse opzioni offerte dal descritto pannello Condivisione. Il passaggio dalle Preferenze di Sistema che abbiamo descritto è indispensabile solo per attivare la condivisione via SMB.

Come si "apre" Windows

In Windows le funzioni di condivisione si attivano con processo logico abbastanza simile: nel Pannello di Controllo si configura la condivisione in generale, dal menu contestuale delle singole cartelle si configurano i loro privilegi di accesso specifici.

In Windows 7 portiamoci nel Pannello di Controllo e selezioniamo **Scegli gruppo home e opzioni di condivisione** nella sezione Rete e Internet, che già conosciamo. Qui clicchiamo

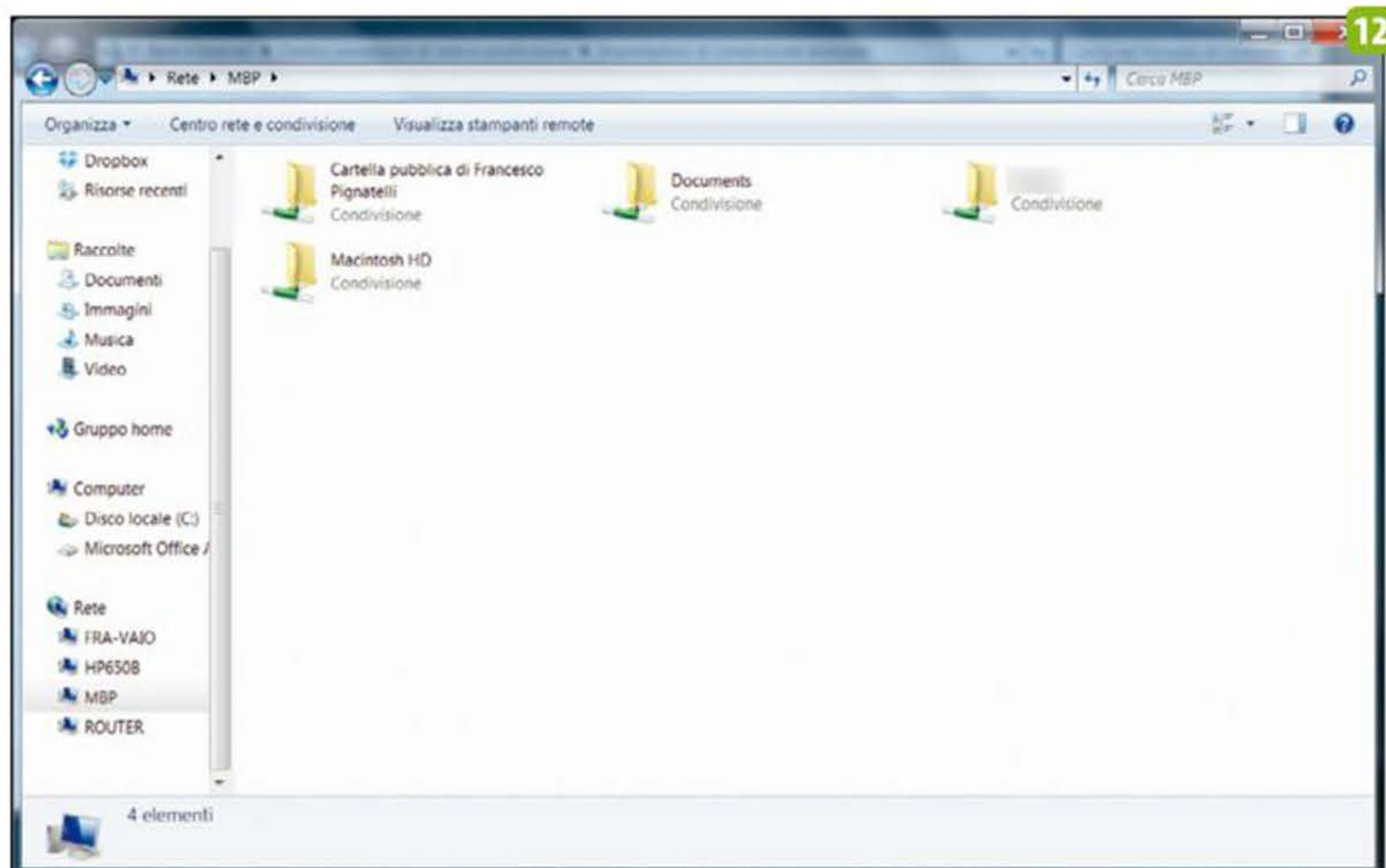
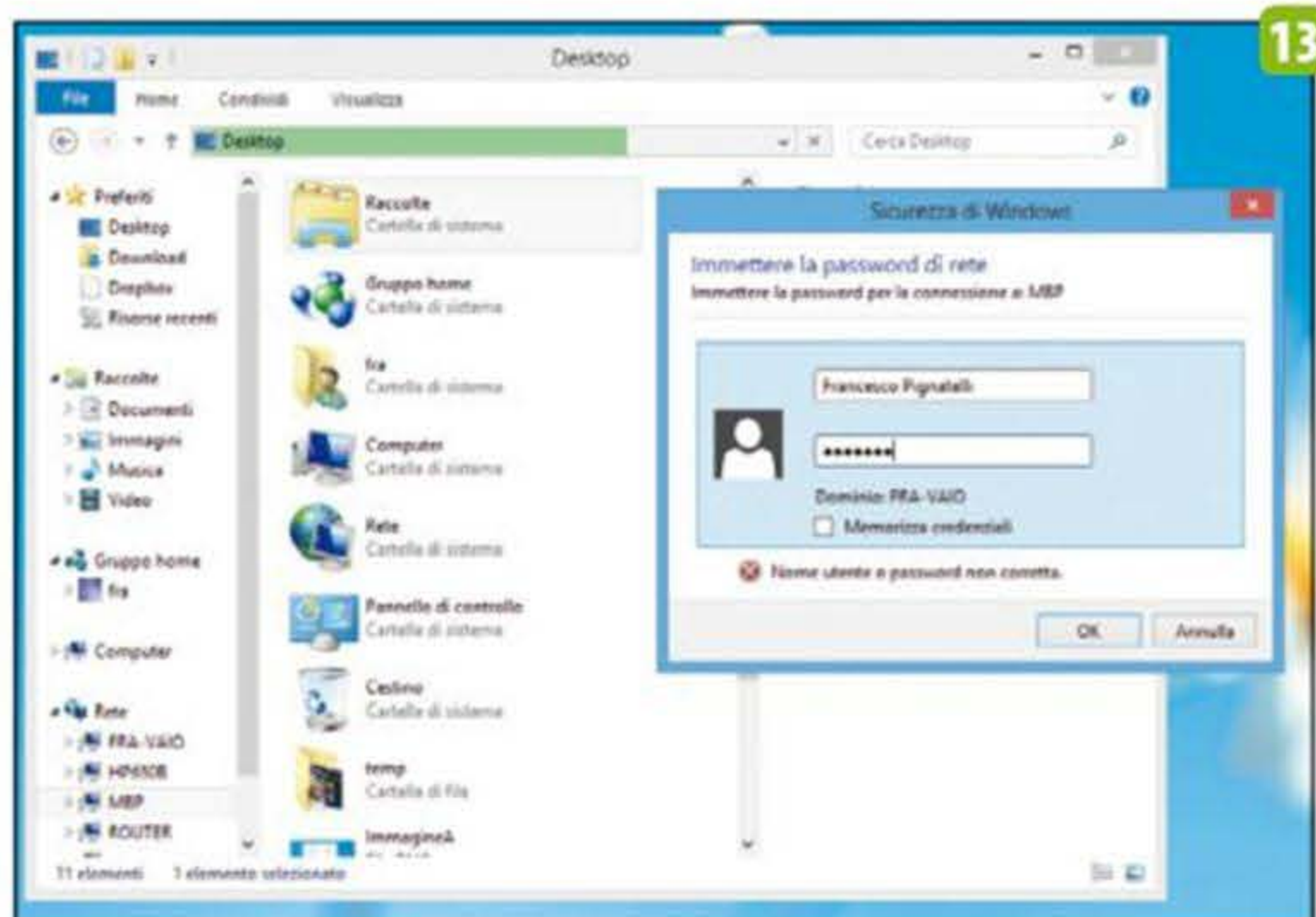
dettagli di sicurezza

In una rete in cui esista un canale di comunicazione sempre aperto tra PC e Mac bisogna tenere presente che l'anello debole in quanto a sicurezza informatica è, di solito, il primo– **È raro che un Mac collegato a Internet faccia involontariamente da veicolo a malware che sappiano utilizzare le cartelle condivise per passare su un PC Windows che possono danneggiare, ma l'ipotesi non può essere esclusa a priori. La soluzione peraltro è semplice: adottare su Mac un software che sappia identificare anche i malware per Windows non appena arrivano sul Mac e li elimini. Tutti i principali anti-malware per Mac sono in grado di farlo, direttamente o con qualche estensione, ed è buona norma utilizzarli in caso di reti miste, anche se non li si sarebbe adottati in un'infrastruttura unicamente Mac.**

su **Modifica impostazioni di condivisione avanzate**, in basso, per arrivare a una serie di opzioni collegate al concetto di condivisione, quasi tutte da attivare se non sono già attive (alcune sono mostrate in **figura 9**): **Attiva individuazione rete**, **Attiva condivisione file e stampanti**, **Attiva la condivisione per consentire la lettura e la scrittura dei file delle cartelle pubbliche a tutti gli utenti con accesso alla rete** e **Attiva condivisione protetta da password**. Per sicurezza, nella sezione **Connessioni condivisione file** attiviamo l'opzione **Usa la crittografia a 128 bit per proteggere le connessioni di condivisione file**. Fatto tutto questo, clicchiamo su **Salva Cambiamenti**. Ora il PC Windows è "aperto" verso l'esterno, si tratta solo di configurare quali cartelle rendere visibili oltre a quella pubblica. Usando Scelta Risorse navighiamo sul disco del PC per arrivare a una cartella che vogliamo condividere, attiviamo il suo menu contestuale, clicchiamo su **Condividi con** e scegliamo **Utenti Specifici** (**figura 10**). Appare la finestra Condivisione file, all'interno della quale dobbiamo selezionare gli utenti che ci interessano tra quelli riconosciuti dal sistema, abilitarli con il pulsante **Aggiungi** e definire i loro privilegi di accesso specifici (**figura 11**). In Windows 8 il principio e la procedura da seguire sono gli stessi, con l'unica differenza che le opzioni a disposizione tra le impostazioni di condivisione avanzate sono solo due (**Attiva individuazione rete**, **Attiva condivisione file e stampanti**).

Attivata la condivisione di documenti e cartelle sia su OS X sia su Windows, come si fa concretamente ad accedere alle cartelle di un Mac da un PC e viceversa? In Windows 7 conviene passare dal menu Start e selezionare la voce Computer o, che è lo stesso, attivare Esplora Risorse: nella barra laterale sinistra della finestra di navigazione "apriamo" la sezione Rete e qui appare il Mac con il suo nome di rete. Clicchiamo sulla sua icona, identifichiamoci con l'account di OS X usato per la condivisione, e dopo qualche istante le cartelle condivise appariranno sulla destra (**figura 12**). Lo stesso vale per Windows 8: si lancia Esplora File dal Desktop o richiamando tutte le app dalla schermata Start, si seleziona il Mac, ci si identifica (**figura 13**) e poi le cartelle condivise appaiono come unità di rete.

In OS X le cose sono più semplici, perché come accennato i PC "visibili" appaiono automaticamente nella barra laterale sinistra delle finestre del Finder, all'interno della sezione Condivisi. Clicchiamo sul PC che ci interessa: ci verranno richieste username e password dell'account tramite cui accediamo ai suoi dati e ad autenticazione avvenuta il Finder mostrerà le cartelle condivise (**figura 14**). Talvolta il Finder non "vede" il PC che cerchiamo: poco male, da Finder diamo il comando **Vai > Connessione al Server** e nella finestra che appare digitiamo smb://indirizzoip o smb://nome, dove indirizzoip e nome sono ovviamente l'indirizzo IP e la denominazione del PC che cerchiamo. In alcuni casi particolarmente ostici aiuta specificare l'accesso tramite porta 139, digitando smb://indirizzoip:139.

Passare da un NAS

Se nella nostra rete è presente un'unità NAS, la condivisione dei documenti fra PC e Mac può essere incentrata su di essa ed evitare le connessioni dirette fra sistemi operativi diversi. Non è necessariamente una soluzio-

ne migliore di quanto abbiamo descritto sinora, ma è più pratica se vogliamo avere un nodo centrale su cui genericamente memorizzare tutti i nostri documenti e a maggior ragione se si tratta di file multimediali, per scaricare del loro peso i singoli computer.

Un NAS di solito non presenta problemi di compatibilità: è quasi sempre un piccolo computer Linux in cui il sistema operativo maschera l'organizzazione del filesystem interno e garantisce di poter dialogare con qualsiasi altro sistema operativo. Nella grande maggioranza dei casi utilizza SMB come protocollo di trasferimento dei file e per questo si comporta, dal punto di vista del Finder, più come un PC che come un Mac. Molti NAS supportano però anche AFP e ciò rende più semplice utilizzarli.

Una soluzione del genere si può abilitare anche usando non un NAS dedicato ma un disco esterno molto capace collegato via USB al nostro Mac. In questo caso il disco deve essere condiviso con le stesse procedure viste per la condivisione di una cartella. Ovviamente quel disco può essere condiviso e risultare accessibile solo quando è connesso al Mac, quindi la soluzione è efficace tipicamente nel caso di dischi esterni desktop che si collegano al Mac e non se ne distaccano quasi mai.

Attenzione infine alle unità disco "volanti" tra PC e Mac, dato che Windows e OS X usano formattazioni diverse (NTFS per il primo, HFS per il secondo) e solo parzialmente compatibili: Windows non riconosce HFS, OS X legge i dischi NTFS ma non vi scrive. Esistono utility che

buon vecchio Windows XP

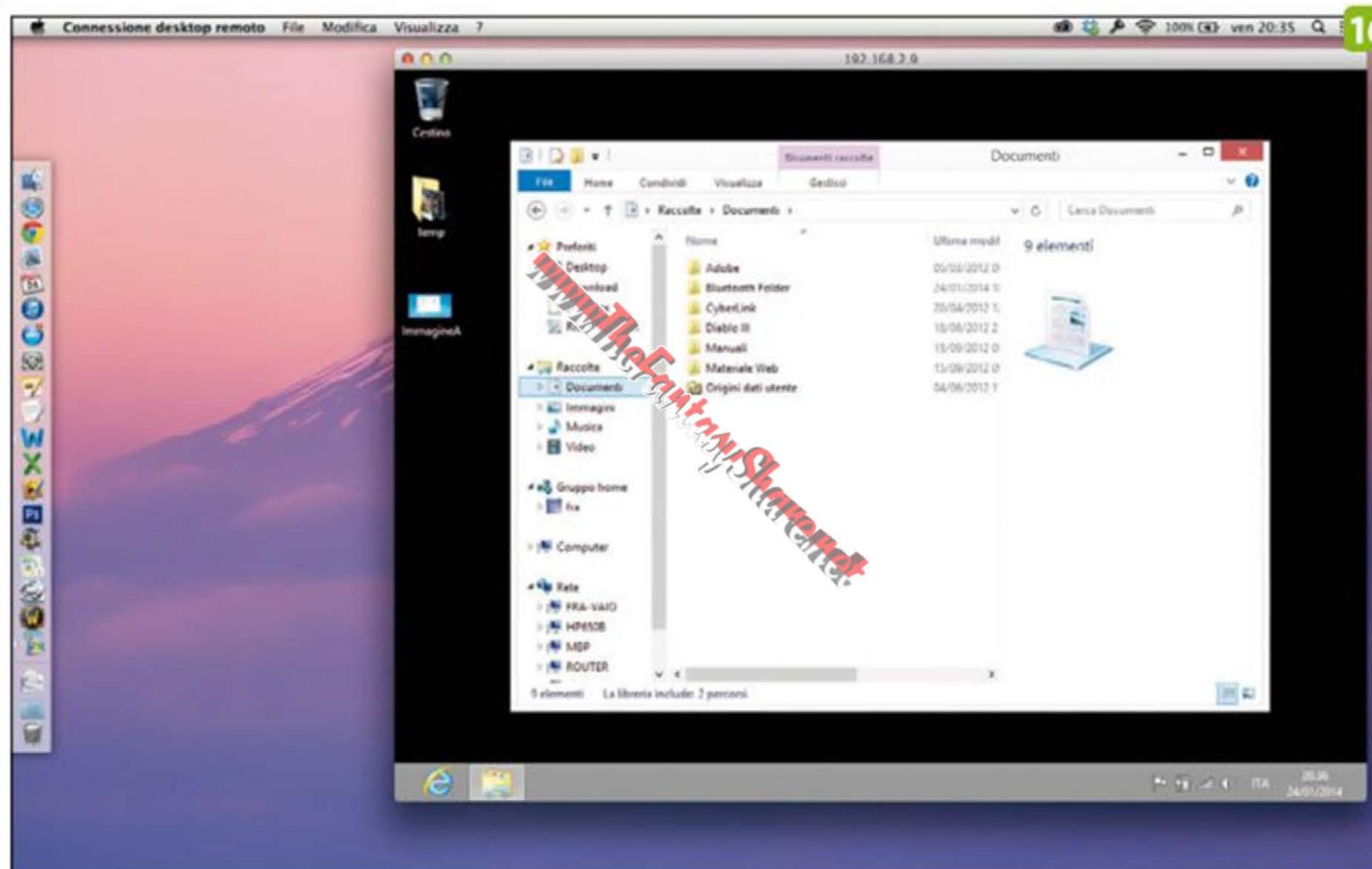
In teoria Windows XP dovrebbe essere scomparso da qualsiasi rete, ma è facile immaginare che in diverse aziende non sia affatto così– Un po' perché l'aggiornamento software è un tema delicato per qualsiasi impresa, dati i costi, un po' perché ci sono casi, per fortuna rari al giorno d'oggi, in cui aggiornare il vecchio sistema operativo comporta il malfunzionamento di quella particolare applicazione di cui non possiamo fare a meno e che nel frattempo nessuno ha sviluppato in una versione più moderna. Chi si trova ancora a battagliare con Windows XP tenga presente che in linea di massima tutto ciò che abbiamo indicato in queste pagine vale ugualmente, cambiano ovviamente i "luoghi" del sistema operativo dove trovare le opzioni e i comandi.

Se vogliamo "aprire" le cartelle di Windows XP perché siano visibili dai Mac dobbiamo prima configurare la condivisione dei file sul PC, operazione che conviene fare usando il wizard per la creazione di una nuova rete che si lancia da Start > Risorse di rete: a un certo punto apparirà l'opzione Attiva condivisione file e stampanti, che va ovviamente scelta (**figura A**). In questo modo il PC rende però visibile solo la cartella Documenti Condivisi, se vogliamo che lo siano anche altre bisogna navigare per il disco usando Esplora Risorse, arrivare alla cartella voluta, attivare il suo menu contestuale con il tasto destro del mouse e configurare il pannello Proprietà > Condivisione (**figura B**). L'opposto, ossia vedere da PC le cartelle di un Mac con la Condivisione attiva, è molto più semplice. Il Mac dovrebbe infatti già di suo apparire tra le Risorse di rete; se così non fosse, va cercato esplicitamente nel percorso Tutta la rete > Rete di Microsoft Windows > Workgroup ed eventualmente vanno indicate username e password dell'account a cui si accede.

Un dettaglio, ma importante: si tenga conto che per poter collegare un vecchio PC con Windows XP a una rete wireless relativamente nuova bisogna applicarvi il Service Pack 3, altrimenti il sistema operativo non riconoscerà il protocollo di sicurezza WPA ma solo il vecchio e insicuro WEP. Infine, l'indirizzo IP di un PC che esegue Windows XP si ricava dalla sezione Connessioni di rete del Pannello di Controllo: facciamo clic sul nome della connessione attiva, l'indirizzo IP è nel pannello Supporto. Per la denominazione in rete avviamo Risorse del Computer, facciamo clic su Visualizza informazioni sul Sistema e portiamoci nel pannello Nome Computer.

colmano questo gap, ma sono a pagamento oppure piuttosto complesse da utilizzare. L'unico formato-ponte tra i due mondi è il vecchio FAT32 e infatti è quello in cui sono formattati gli immancabili pendrive USB, però è lento e non prevede, data l'età, file più grandi di 4 GB.

Accesso totale

Realizzata una rete "aperta" tra PC e Mac, possiamo fare un passo avanti, abilitando anche una forma di condivisione molto utile in ambiti professionali: è quella legata allo schermo, che di fatto permette di prendere virtualmente possesso di un computer remoto. In questo stesso numero di Applicando spieghiamo come sia possibile controllare un Mac anche semplicemente con un iPad, ovviamente il tutto si semplifica quando dall'altra parte c'è un computer vero e proprio. Alla base c'è sempre il protocollo VNC, quindi per abilitare la condivisione dello schermo su Mac servono due requisiti: che il PC "controllore" abbia un client VNC, e a disposizione ce ne sono parecchi, e che la funzione di condivisione schermo sia attiva in OS X. Sintetizziamo la procedura da seguire, che abbiamo descritto più in dettaglio in passato. Portiamoci nella sezione Condivisione delle Preferenze di Sistema e diamo un segno di spunta all'opzione **Condivisione schermo**: in questo modo la condivisione via VNC è attiva per chiunque possa identificarsi all'account Amministratore del Mac. Per estendere questa possibilità anche ad altri utenti, volendo, basta cliccare sul pulsante **Impostazioni computer**: appare una piccola finestra a discesa mediante cui possiamo abilitare chiunque all'accesso via VNC (l'opzione è **Chiunque può richiedere il permesso di controllare lo schermo**), ma in questo caso è meglio abilitare anche l'opzione **I visori VNC possono controllare lo schermo mediante password** e indicare appunto una password, altrimenti la condivisione dello schermo è un po' troppo generalizzata. Lato OS X a questo punto siamo a posto: nella finestra principale del pannello Condivisione, selezionando l'opzione Condivisione schermo, il sistema operativo ci comunica che si può accedere al nostro Mac via vnc://indirizzoip, basterà indicare quell'indirizzo IP – che poi è quello normale del nostro Mac – al client VNC del PC che useremo per controllare il Mac.
Fare il contrario, ossia usare un Mac per controllare un PC, è possibile in assoluto ma non è detto che lo sia in ogni caso specifico, dato che le versioni base di Windows non supportano questa funzione. Sul PC da controllare, portiamoci nella sezione **Sistema e sicurezza** del Pannello di Controllo e poi in Sistema, dove clicchiamo su **Impostazioni di connessione remota**. Poi, nel pannello **Connessione Remota** di **Proprietà del Sistema** attiviamo l'opzione **Consenti connessioni di Assistenza remota al computer** e facciamo clic su **Applica** (questo procedimento vale sia per Windows 7 sia per Windows 8). Anche lato Windows siamo a posto.
Sul Mac dobbiamo installare l'utility gratuita Microsoft Connessione desktop remoto per Mac – se abbiamo un'installazione di Microsoft Office per Mac probabilmente è già sul nostro hard disk – poi lanciarla e inserire, nel campo **Computer**, l'indirizzo IP del PC da controllare (**figura 15**). Un clic sul pulsante **Connetti**, la successiva autenticazione e il gioco è fatto (**figura 16**).

Tra phishing e siti civetta il rischio di rivelare a ignoti le proprie password non può essere trascurato, ecco perché i principali servizi web offrono un'alternativa efficace per rendere più sicure le procedure di accesso

—Piersandro Guerrera

due passi per essere sicuri

La sicurezza in rete è uno dei problemi con cui si scontrano ogni giorno aziende e singoli utenti. Specie questi ultimi, che vengono bombardati dalle e-mail di phishing, ossia le finte e-mail di verifica password che replicano quelle inviate da servizi web e istituti di credito e cercano così di ottenere i dati di accesso per account di posta elettronica, social network e simili. Lo scopo è "rubare" la loro identità digitale o, nei casi peggiori, accedere ai conti correnti bancari online. Il rischio, specie se non si conosce il pericolo, è alto e non sono pochi quelli che, inconsapevolmente, hanno reso note le proprie password convinti di seguire procedure perfettamente lecite per verificare i propri dati d'accesso su un sito che replicava, solo esteticamente, il servizio a cui si era iscritti. I servizi di supporto di Apple, Microsoft, Facebook, Google e molti altri si scontrano con le richieste di utenti che hanno perso i propri account dopo un furto d'identità del genere. In questo casi è possibile riappropriarsi dei propri account, ma la violazione della nostra privacy resta e la compromissione di un account rende potenzialmente insicure le registrazioni anche ad altri servizi. Quanti, in fondo, usano sempre la stessa password, o comunque password molto simili fra loro, e il semplice indirizzo di posta elettronica come credenziali di identificazione per molti servizi online? Una soluzione efficace al problema sta nell'aumentare il livello di sicurezza incrementando gli elementi necessari all'identificazione di un utente, in parole povere aumentando il numero delle cose da sapere o, come vedremo, da possedere. È la strada, ben nota ai più tecnici, della cosiddetta autenticazione a più fattori (o Multi-Factor Authentication, MFA).

Una vecchia conoscenza

Senza rendercene conto, ancor prima di entrare in Internet, abbiamo sempre utilizzato una piattaforma con autenticazione a più fattori. La tessera Bancomat del conto corrente è infatti uno dei sistemi più elementari di autenticazione a più fattori: la carta è equiparabile al nome utente, mentre il codice PIN è la password di accesso. Quando il PIN non corrisponde a quello legato alla carta Bancomat l'autenticazione non va a buon fine. Discorso simile per le SIM card dei telefoni cellulari, con l'unica differenza che il PIN fornito dall'operatore telefo-

nico è modificabile dall'utente, che può sceglierne uno differente per ricordarlo con maggiore facilità. Questo tipo di autenticazione è definito Two-Factor Authentication (TFA), in italiano "autenticazione a due fattori", e consiste nell'associare a un nome utente una password di accesso, esattamente come avviene per la maggior parte dei servizi Internet.

La MFA non si limita ai due fattori noti, dato che è possibile intervenire aggiungendo uno o più elementi per rendere più sicura l'autenticazione dell'utente. Uno dei più diffusi negli ultimi anni è noto come OTP (One Time Password), che consiste nella generazione di una password utilizzabile una sola volta in un lasso di tempo limitato e associata ai due fattori precedenti: nome utente e password "standard" di accesso.

Nell'uso comune l'OTP è stata la prima reazione efficace al costante dilagare delle e-mail fasulle che richiedevano dati d'accesso degli istituti di credito: la maggior parte delle banche che offrono servizi online si sono dotate di sistemi di sicurezza avanzati per evitare che, ottenuti i dati d'accesso base del cliente, un utente non autorizzato potesse operare indisturbato trasferendo denaro verso altri conti correnti. Alcune banche propongono una serie di codici numerici prestampati da portare sempre con sé e che vengono richiesti, in modo casuale, nel momento in cui vogliamo utilizzare il nostro conto corrente per eseguire delle operazioni, mentre altre si sono dotate di generatori di codici digitali (con un pulsante e un piccolo schermo a cristalli liquidi) che creano una password temporanea ogni 30/60 secondi, da associare ai dati d'accesso tradizionali. Una password da usare una sola volta, appunto una One Time Password.

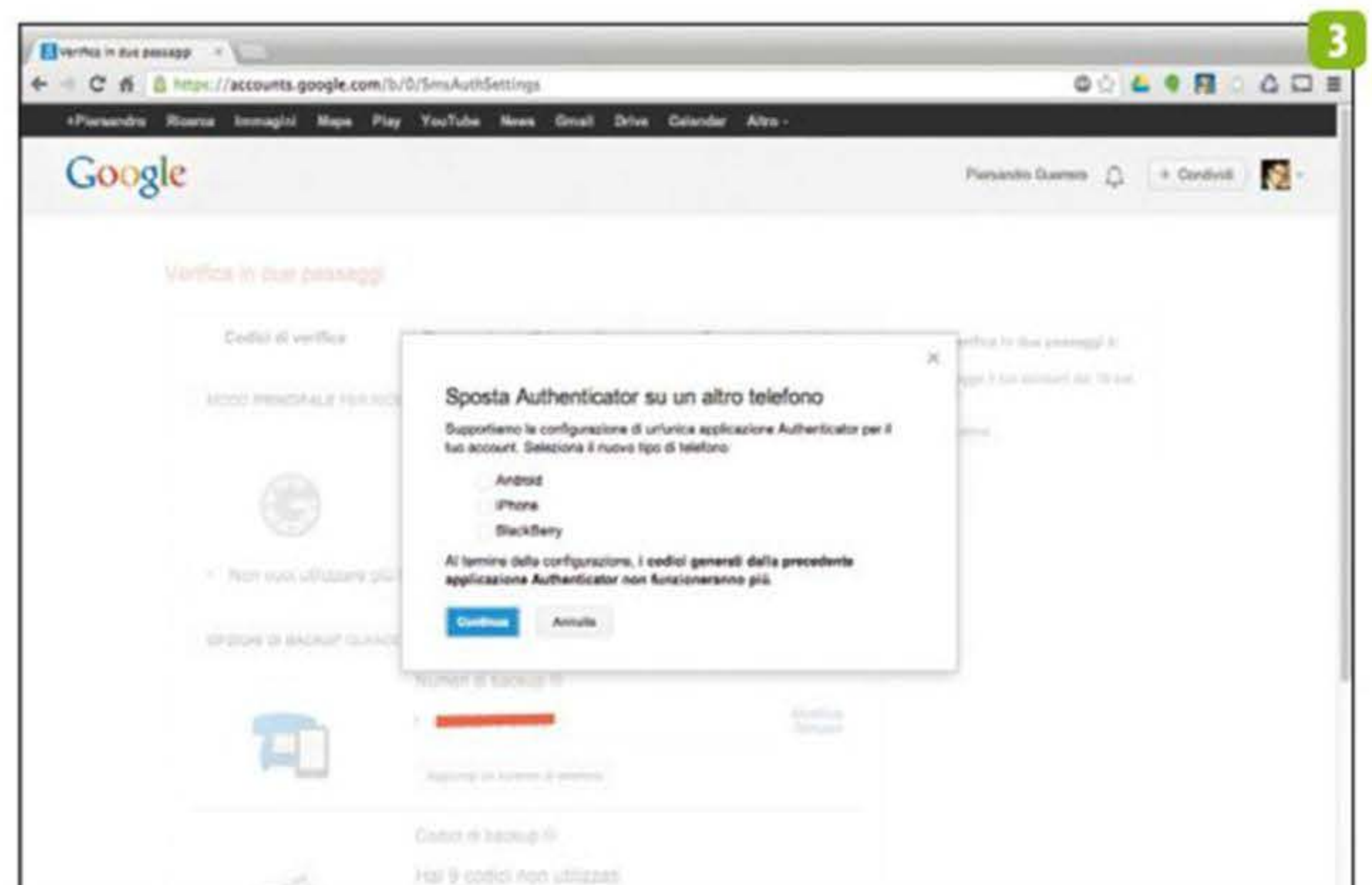
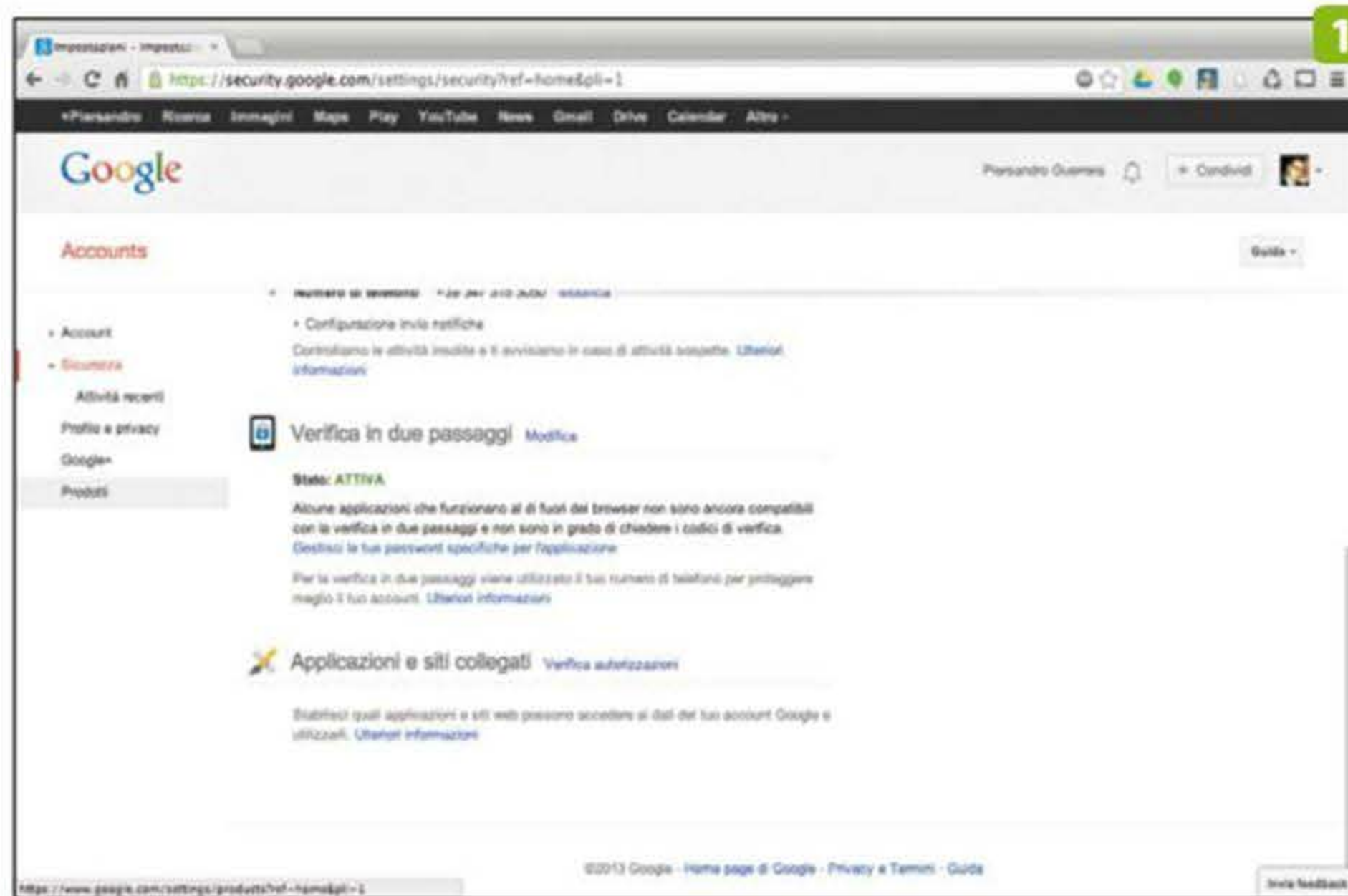
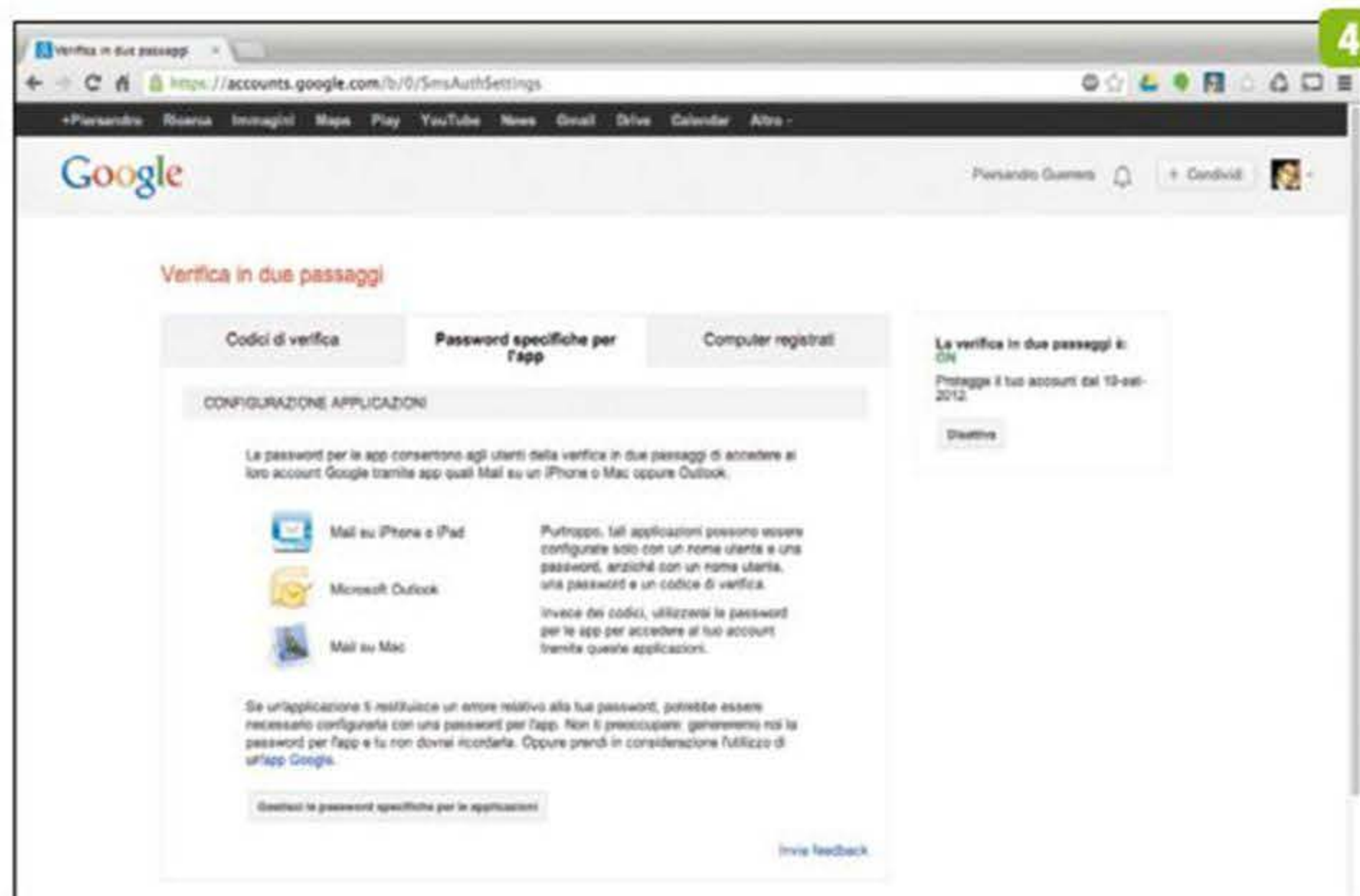
Un metodo alternativo a quelli descritti è l'invio, a un numero di telefono cellulare o un indirizzo di posta elettronica precedentemente indicato, di un SMS o una e-mail contenente la password temporanea da utilizzare per l'accesso al servizio.

La richiesta di numeri casuali da una serie fornita, l'uso della One Time Password o la ricezione di un codice temporaneo via SMS ed e-mail, costituiscono una autenticazione a tre fattori (ma si preferisce usare la più generica sigla MFA) che rende decisamente più "robusti" i servizi che sfruttano questo tipo di piattaforme.

L'unico modo in cui un malintenzionato potrebbe accedere a un servizio che utilizza un'autenticazione a tre fattori è conoscere il relativo nome utente e la password e allo stesso tempo entrare fisicamente in possesso della scheda con i codici numerici "usa e getta", del generatore di password temporanee o del telefono cellulare a cui è stato inviato il codice via SMS. Nulla è impossibile, ma questo caso è quantomeno molto improbabile.

1

2

3

Password e servizi Internet

Diamo ovviamente una grande importanza alla sicurezza nell'uso di una piattaforma di banking online, che deve garantire la massima protezione delle nostro denaro presente sul conto corrente, ma per certi versi il rischio che un malintenzionato possa rubare la nostra "identità digitale" è altrettanto importante.

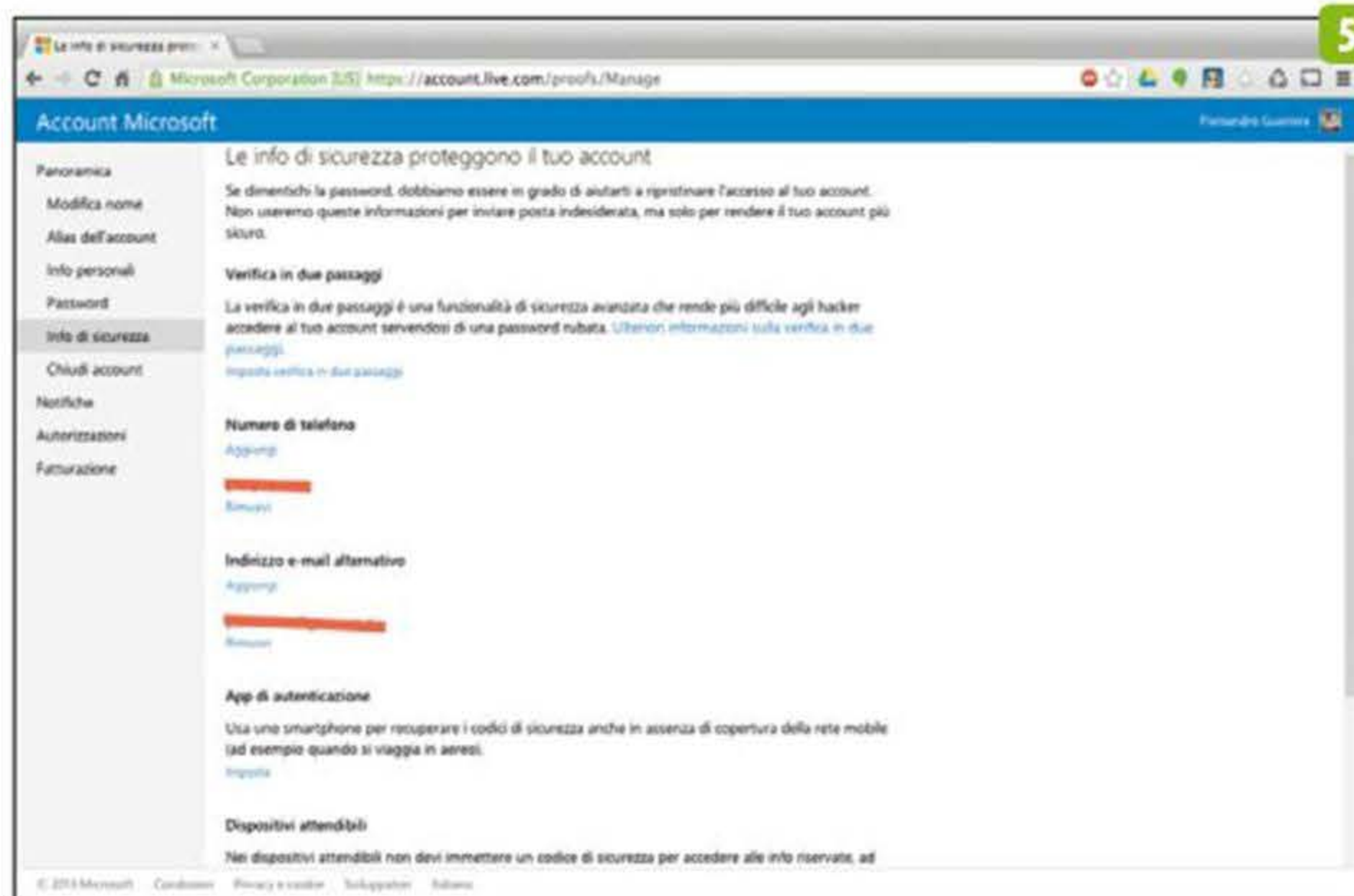
Immaginiamo che in qualche modo ci vengano sottratti nome utente e password legati a un forum di discussione. Sembra un danno minimo, magari in quel forum utilizziamo un nickname che non ci identifica in alcun modo e i dati personali inseriti sono pochi o nulli: niente informazioni su sesso, data di nascita, luogo in cui viviamo... Ma le cose possono cambiare se, inavvertitamente o per una forma di pigrizia molto diffusa, usiamo la stessa password per accedere a più servizi. La compromissione dei forum è uno degli sport più praticati dai malintenzionati su Internet, proprio per scandagliare indirizzi e-mail e, in alcuni casi, riuscire a decifrare le password di accesso per effettuare un "connection bombing" verso altri servizi: le piattaforme più vecchie, infatti, possono usare sistemi di cifratura delle password obsoleti e, al tempo stesso, presentare una serie di bug nel software tali da facilitare questo tipo di intromissioni da parte di "cracker" a caccia di identità. Ottenuta la nostra e-mail e una probabile password, non è escluso che questi malintenzionati scandaglino il web per verificare se il nome utente (l'e-mail) e la password consentano l'accesso ai servizi più usati: la posta elettronica di Gmail, i social network Facebook e Twitter, piattaforme di condivisione foto e video (YouTube e Flickr, per esempio), così come tanti altri.

Questo caso, insieme al già citato problema del phishing, deve innanzitutto far comprendere agli utilizzatori della Rete l'importanza dell'uso di password complesse (mai usare la propria data di nascita, quella di un parente o un nome proprio, tanto per cominciare) e soprattutto differenziare la password per i servizi "primari" rispetto a quella dei servizi secondari. Insomma, mai utilizzare la stessa password per posta elettronica, home banking e social network specie se poi corrisponde alla stessa che utilizzate sul forum di discussione dedicato ai gattini che non viene aggiornato, dal punto di vista software, da quattro anni ed è facilmente violabile.

L'autenticazione in due passaggi

Per garantire la sicurezza dei nostri account sparsi per Internet, soprattutto quando ci colleghiamo ai principali servizi web usando un computer diverso dal nostro, è stata introdotta dai principali operatori del web una nuova e più efficace metodologia di autenticazione. Basata sempre sulla Multi-Factor Authorization, consiste nell'utilizzo di un ulteriore "step" nell'identificazione dell'utente ed è condivisa da giganti della tecnologia come Apple, Google e Microsoft, da popolari piattaforme di social networking come Facebook e Twitter e anche dal servizio di storage online Dropbox.

Definita da più parti come Two-Step Authentication, o verifica in due passaggi, questo approccio ha molto in comune con quanto descritto in precedenza per i conti correnti bancari online. Oltre ai tradizionali nome utente e password scelti dall'utente, l'autenticazione in due passaggi introduce un ulteriore codice che viene richiesto a ogni identificazione o, per rendere la cosa meno noiosa, soltanto in caso di login da computer diversi da quello abituale. Il codice proposto è sempre di tipo numerico, sem-

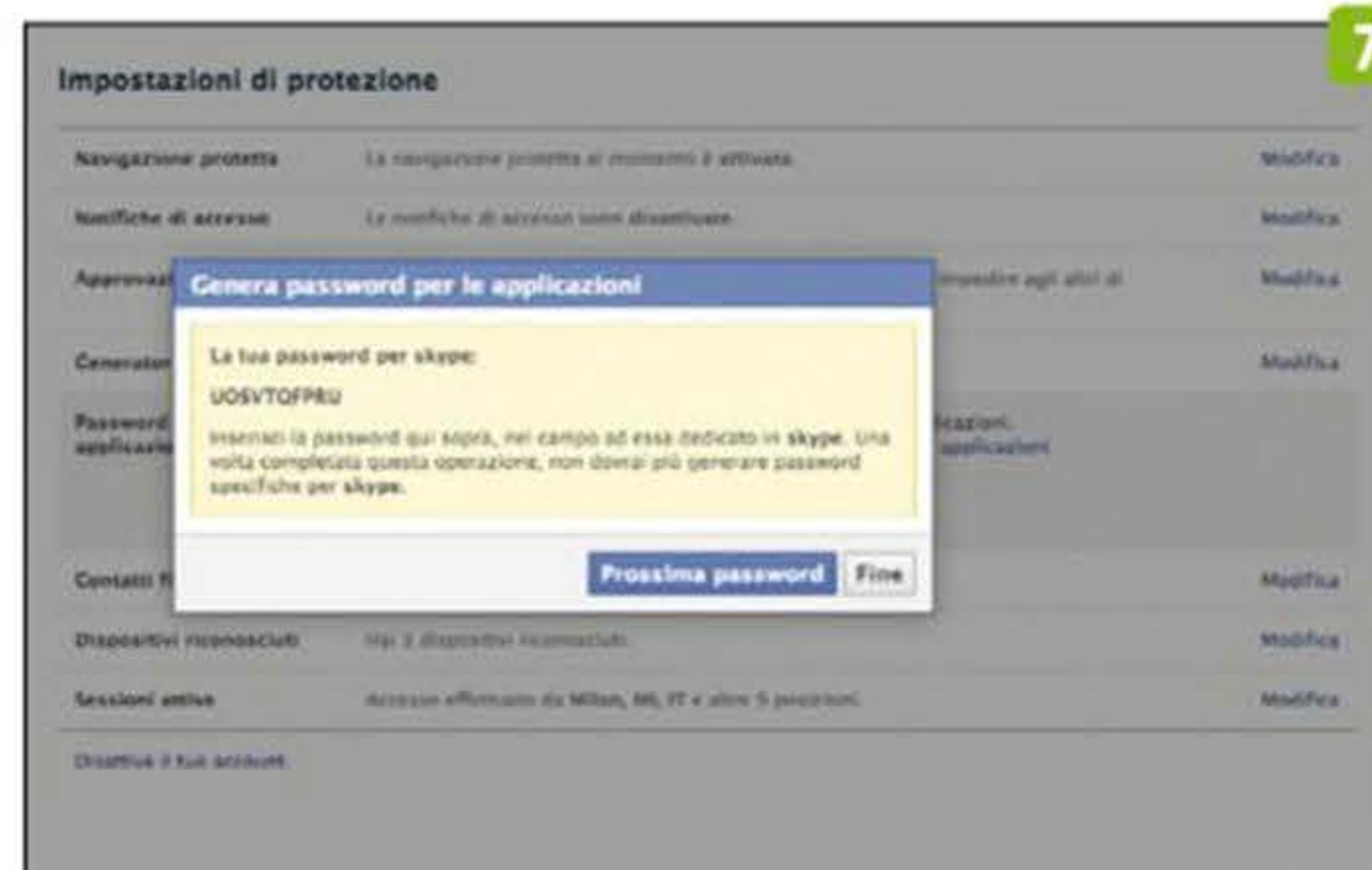
plice da digitare ma sempre differente.

Dopo aver attivato l'identificazione in due passaggi, molti servizi chiedono subito, all'atto del primo login successivo, di indicare se il computer dal quale ci si sta connettendo è considerato "attendibile" o meno. Se sì, tipicamente se stiamo usando il nostro Mac, di norma si adotta la procedura di login classica e la password aggiuntiva viene richiesta solo dopo 30 giorni di inattività dell'account. Se no, ad esempio perché stiamo usando in quel momento il computer dell'ufficio o di un albergo, il login prevederà sempre entrambi i passaggi: coppia nome utente con password e poi codice "one time".

Il modo in cui questa chiave aggiuntiva viene generata può variare da servizio a servizio: c'è chi richiede l'inserimento nel profilo utente di un numero di cellulare a cui inviare un SMS, chi spinge l'installazione di un'applicazione proprietaria e chi propone una strada ben diversa, quella di un nodo centrale in cui far convergere tutti i servizi. Nella maggior parte dei casi la soluzione SMS-applicazione è comunque combinata, per offrire una sorta di "backup" a cui affidarsi qualora una delle due soluzioni non sia al momento disponibile.

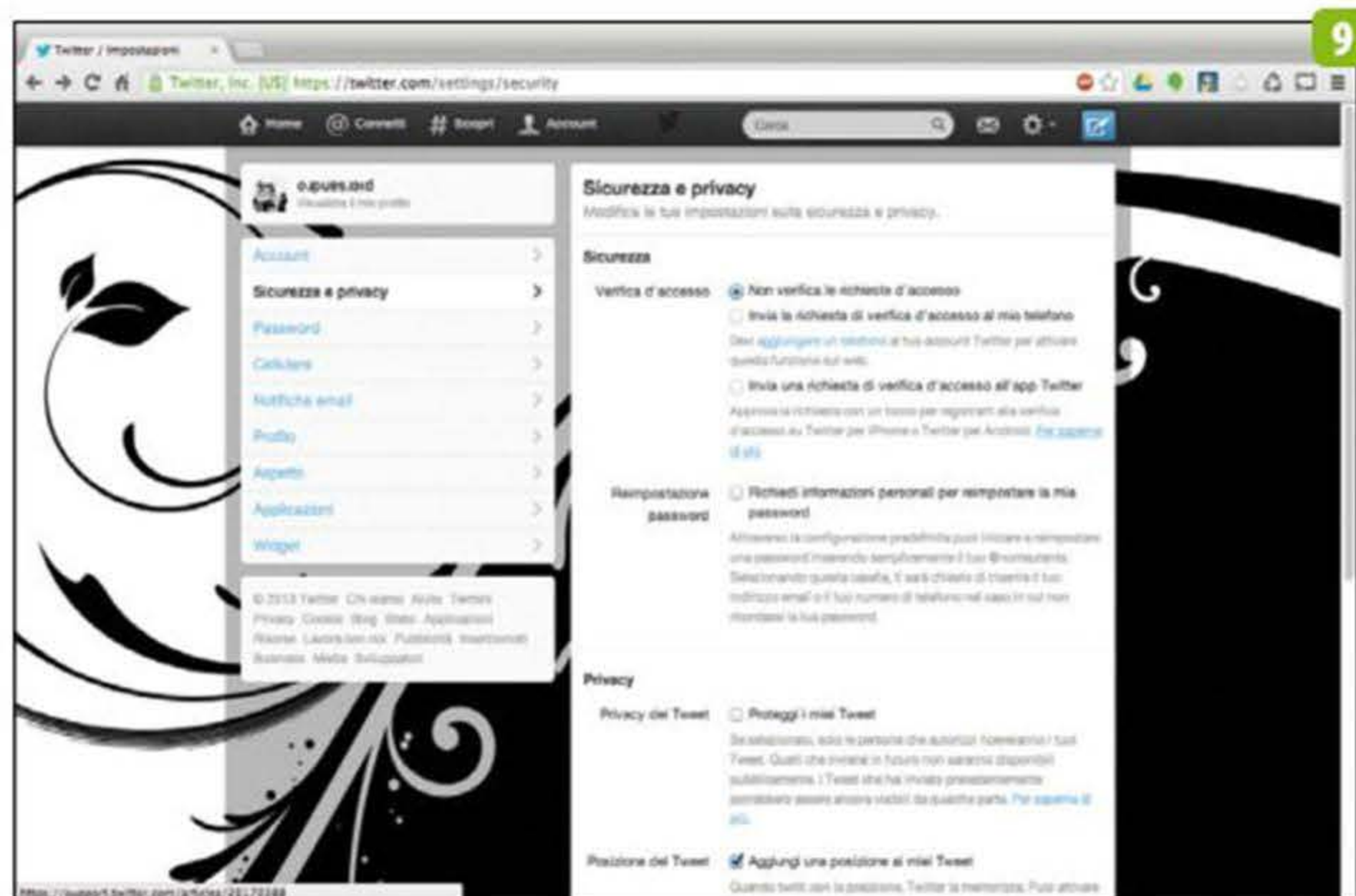
Cosa fa Google

Nella nostra analisi delle varie implementazioni della MFA iniziamo con Google per due motivi: è stato il primo dei giganti del web a offrire l'identificazione in due passaggi e ha realizzato un'applicazione dedicata alla gestione di One Time Password che può essere utilizzata per più servizi contemporaneamente.

Da un unico profilo un utente Google può accedere a una moltitudine di servizi che variano dalla posta elettronica alle suite di produttività Docs, dal social network Google+ ai servizi Webmaster Tools, senza dimenticare lo storico delle ricerche sul web, i punti di interesse registrati su Maps e i file pubblicati su Drive. Per questo Google ha deciso di offrire una soluzione efficace e al tempo stesso semplice per mantenere al sicuro i propri dati.

Accedendo alle impostazioni del proprio profilo, cliccando sulla propria foto se presente (o comunque sulla faccina azzurra in alto a destra dopo esserci identificati in uno dei servizi di Google) e selezionando la voce **Account**, dalla sezione **Sicurezza** è possibile abilitare la **Verifica in due passaggi** (**figura 1**). A questo punto Google propone l'installazione della sua applicazione Authenticator disponibile per iPhone, iPad, smartphone e tablet Android o dispositivi BlackBerry. Una semplice procedura guidata associa il nostro account all'applicazione sul nostro dispositivo mobile (è possibile farlo con un solo dispositivo) e in questo modo otteniamo una One Time Password univoca che si aggiornerà ogni 60 secondi e potrà essere utilizzata soltanto in quel lasso di tempo (**figura 2**).

Più in dettaglio, il sistema ci fornisce una "chiave" sotto forma di codice a barre bidimensionale QR-Code, da inquadrare con la fotocamera del nostro dispositivo. Questa chiave viene usata dall'algoritmo standard TOTP (Time-based One Time Password) per generare password utilizzabili soltanto una volta quando vogliamo identificarci via web a uno dei servizi di Google. Per ovvi motivi di sicurezza, il sistema prevede che si attivi una sola applicazione generatrice di codici (**figura 3**).

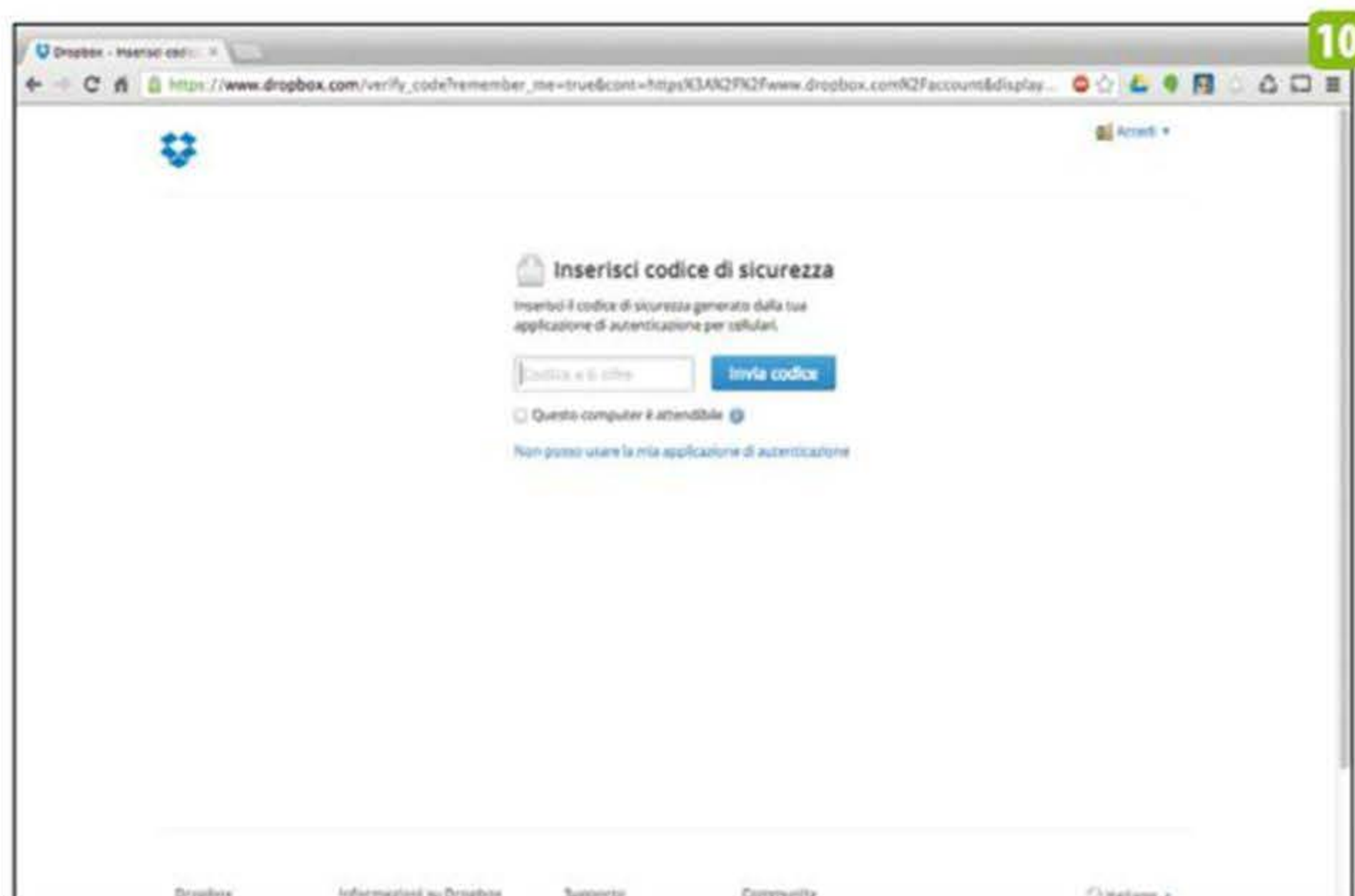
E se il nostro dispositivo si guasta o si scarica e quindi l'applicazione non è disponibile? Le alternative previ-

9

ste sono due: una serie di dieci codici monouso da stampare e portare sempre con sé (ogni codice della lista diventa inutilizzabile una volta usato, ma è possibile generare una nuova serie in qualsiasi momento) e l'invio di un SMS a un numero di telefono di backup. "Di backup" significa che non dev'essere quello principale in cui si trova l'applicazione, altrimenti se si guasta o si scarica questo non potremo accedere né all'applicazione né al messaggio SMS con la password. A meno di non complicare un po' le cose e spostare la SIM dal telefono che non funziona a un altro. L'autenticazione in due passaggi di Google è ovviamente più complessa di come l'abbiamo descritta, ma nell'uso pratico è tutto sommato semplice ed efficace, dopo una prima fase di setup.
Per le applicazioni che accedono direttamente ai servizi di Google senza passare per l'interfaccia web – ad esempio Mail, se lo usiamo per collegarci ai server della posta elettronica di Gmail – è necessario richiedere una password dedicata per ogni istanza dell'applicazione (**figura 4**). Quindi non genericamente per "la posta di Gmail scaricata da Mail" ma per "la posta di Gmail scaricata da Mail sul Mac A", "la posta di Gmail scaricata da Mail sul Mac B" e via dicendo. Sempre dalla pagina da cui si gestisce l'autenticazione in due passaggi possiamo richiedere delle password specifiche per singola applicazione, a cui dovremo associare una descrizione per distinguerle fra loro. Una delle conseguenze di questa distinzione è che le password possono anche essere revocate singolarmente: se ci viene rubato il Mac portatile, ad esempio, possiamo eliminare con un clic la sua chiave d'accesso e da quel computer non si potrà più scaricare o inviare posta via Gmail, mentre per gli eventuali altri nostri Mac non cambierà nulla.
Queste password differiscono dall'associazione tra nome utente, chiave tradizionale e OTP richiesta per i servizi web, e non hanno una scadenza, deve essere l'utente stesso a eliminarle. Una password di questo genere non è nemmeno riproducibile: una volta generata e usata non sarà possibile leggerla nuovamente, neanche dallo stesso pannello offerto da Google. Sempre restando nell'ambito del nostro esempio sulla posta di Gmail, se inavvertitamente cancelliamo la password da Mail dovremo generarne una nuova e iniziare a usare quella.

10

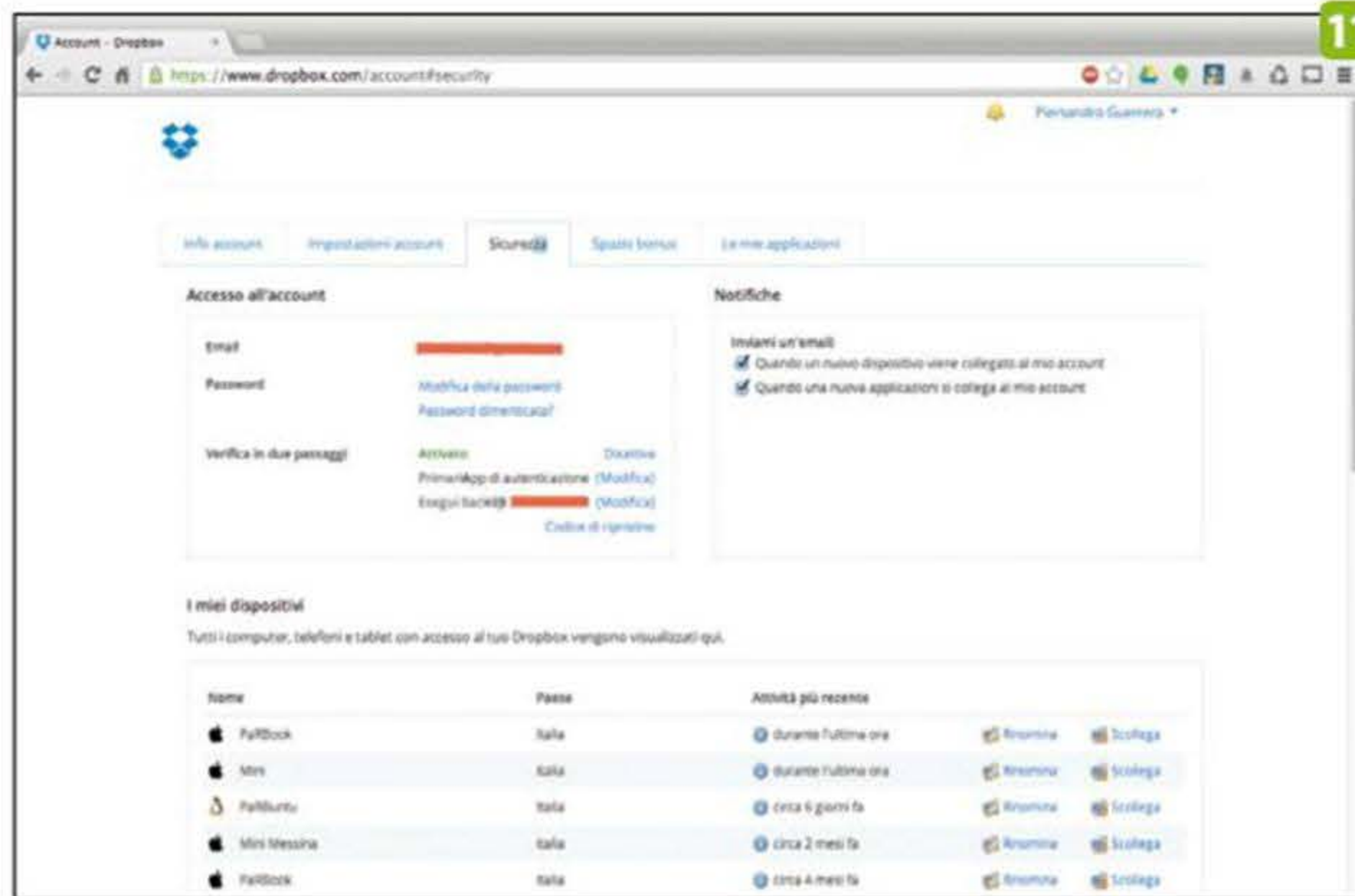
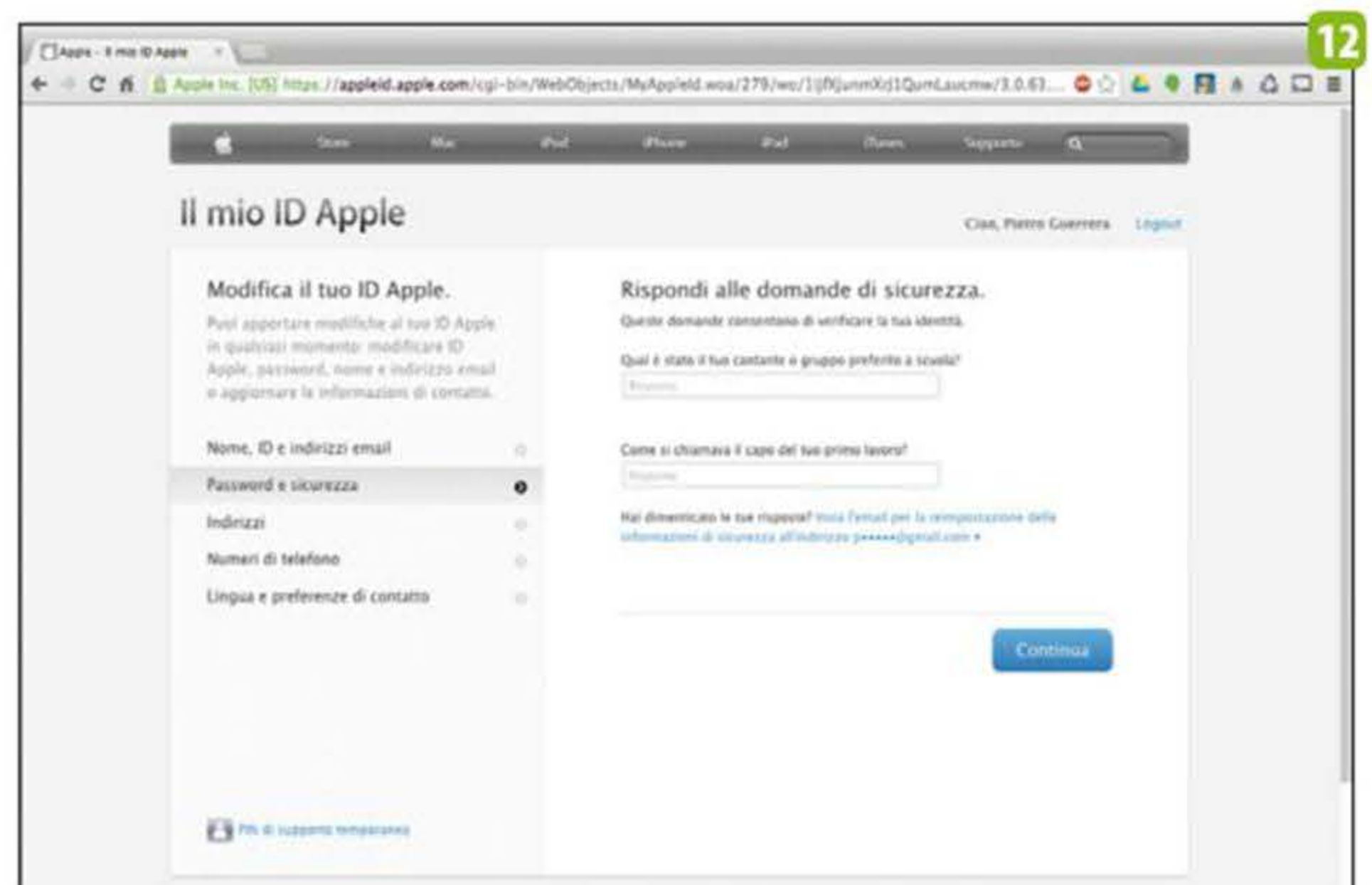
Tutti gli altri

Buona parte dei principi adottati da Google li troviamo anche nelle iniziative proposte dalle altre piattaforme che abbiamo considerato, a partire da quelle Microsoft. Per rendere più sicuro uno dei suoi principali servizi, ovvero la posta elettronica di Hotmail (adesso nota come Outlook), Microsoft ha introdotto l'autenticazione in due passaggi anche all'interno dei profili dei suoi utenti (**figura 5**). Il funzionamento è esattamente quello offerto da Google: associazione del profilo a un dispositivo esterno o a un numero di telefono, insieme alle password per applicazione.
Se dobbiamo accedere a Hotmail/Outlook o a un profilo Office365 dopo aver abilitato l'autenticazione in due passaggi, ci vengono richiesti i tre fattori d'accesso: il tradizionale nome utente, la password e la chiave univoca (OTP) fornita dall'applicazione per smartphone, via SMS o via e-mail (a un indirizzo secondario). Se invece dobbiamo autorizzare un'applicazione o persino un nuovo dispositivo, come una Xbox 360 per accedere ai servizi Xbox Live, dovremo generare dal nostro profilo web una **Password per Applicazione**. Particolare da non sottovalutare, Microsoft utiliz-

za lo standard TOTP esattamente come Google ed è possibile utilizzare la stessa applicazione Google Authenticator, opportunamente configurata, anche per generare una password temporanea per il mondo Microsoft.

Facebook, dal canto suo, ha preferito un approccio più chiuso pur adottando lo stesso standard TOTP: abilitando il **Generatore di Codici** nell'area **Protezione** delle **Impostazioni account** del social network (**figura 6**) potremo associare l'applicazione installata sul nostro iPhone per ottenere una One Time Password nel momento in cui ci identificheremo a Facebook da un computer non verificato. Tecnicamente sarebbe possibile associare anche Facebook a Google Authenticator, però dopo svariati tentativi ci siamo resi conto che è più semplice usare l'applicazione ufficiale per iOS e smartphone Android. L'associazione con Authenticator non è infatti andata a buon fine.

Anche Facebook offre la possibilità di generare password specifiche per singola applicazione (**figura 7**), per evitare di condividere la chiave d'accesso ufficiale, ma offre questa soluzione come alternativa. A differenza di altri, infine, Facebook almeno per il momento non prevede l'invio di una password temporanea via SMS qualora il nostro smartphone (o qualsiasi altro dispositivo) non sia in grado di generare un codice.

Twitter offre il metodo più semplice per attivare la doppia autenticazione. Il primo passo va fatto direttamente dall'applicazione ufficiale iOS. Portandoci in **Account**, selezionando l'ingranaggio e raggiungendo poi le **Impostazioni** dovremo entrare nella sezione **Sicurezza** e abilitare la **Verifica dell'accesso** (**figura 8**). Fatto questo possiamo confermare la selezione via web, dopo esserci identificati con la OTP generata, e utilizzare la password temporanea a ogni successivo accesso anche da computer non sicuri (**figura 9**). Come Google e Microsoft, anche Twitter permette di associare un numero di telefono cellulare da usare come backup per l'invio di una password temporanea in assenza di connessione dati o se il nostro smartphone è fuori uso. È anche possibile generare un codice di riserva, da conservare gelosamente al di fuori del dispositivo, in caso di necessità.

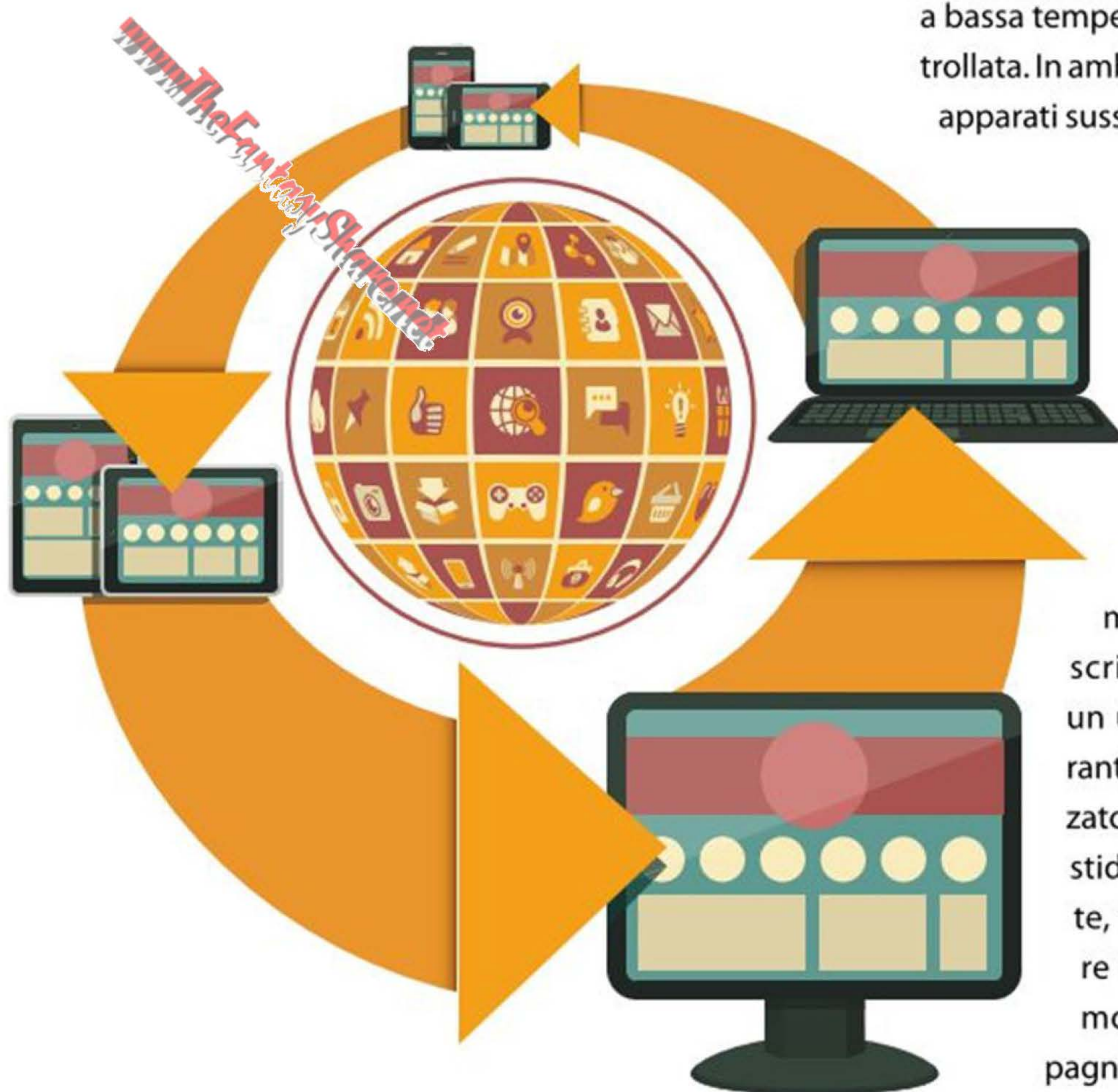
Per Dropbox il funzionamento è analogo a quanto abbiamo descritto sinora e sfrutta esclusivamente il canale di autenticazione TOTP (**figura 10**) o via e-mail secondaria, risultando compatibile con Google Authenticator e con altre applicazioni simili. Anche in questo caso per l'attivazione è necessario raggiungere la sezione **Sicurezza** delle **Impostazioni** del nostro account Dropbox, direttamente dal sito web, ed è possibile associare un numero di telefono per l'invio di un codice via SMS in assenza di connessione a Internet (**figura 11**).

Infine, Apple. Che abbiamo lasciato per ultima per un motivo molto semplice: il servizio di autenticazione con verifica in due passaggi esiste anche per Cupertino, funziona ma… non in Italia. Per utilizzare questa funzione Apple mette a disposizione l'applicazione Trova il mio iPhone, che diventa un generatore di OTP, e un servizio di invio di codici temporanei via SMS. Sfortunatamente al momento in cui scriviamo la verifica in due passaggi è disponibile solo in USA, Gran Bretagna, Australia, Irlanda e Nuova Zelanda. La stessa Apple avverte che verranno aggiunti altri Paesi in un secondo momento, anche se non è dato sapere quando. In ogni caso il servizio sarà utilizzabile quando all'interno della sezione **Password e sicurezza** della pagina **Il mio ID Apple** (appleid.apple.com) del sito ufficiale troveremo l'opzione relativa (**figura 12**).

RDP, VNC, SSH: diverse applicazioni iOS supportano i principali protocolli per collegarsi a computer o server remoti e gestirli direttamente dal piccolo schermo di un tablet Apple

—*Silvio Umberto Zanzi*

accedere a server remoti con iPad

In ambito professionale è prassi del tutto comune utilizzare computer che non si trovano fisicamente nello stesso luogo in cui è presente l'utilizzatore. Le attività produttive si svolgono generalmente attraverso sistemi server dedicati che si trovano in un locale idoneo all'interno dell'edificio, per esempio un ambiente CED o una sala calcolo. Non si tratta tipicamente di ambienti confortevoli dato che è prassi collocarli nei basamenti dell'edificio, più idonei a sopportare il carico che grava sui pavimenti, magari senza finestre e con una climatizzazione a bassa temperatura e umidità controllata. In ambienti ricchi di server e apparati sussiste anche un problema di elevata rumorosità causato dalle ventole di raffreddamento dei sistemi e dai dischi rigidi.

L'accesso remoto diventa anche una motivazione di confort. Si può rimanere nella propria scrivania, all'interno di un ufficio riscaldato durante l'inverno e climatizzato in estate. Nessun fastidio acustico incessante, finestre dove scrutare una porzione viva di mondo e perfino compagnia umana!

Grazie a Internet il concetto è stato "scalato" permettendo il controllo di server presenti presso service provider operanti sul territorio nazionale. Si può così avere una scrivania a Bologna e amministrare un server fisicamente dislocato in una sala a Milano. Le grandi città sono coperte da reti in fibra ottica ed è plausibile avere una connessione di tipo Gigabit Ethernet tra i due punti. Le prestazioni non saranno così dissimili da quanto si avrebbe se la sala calcolo si trovasse all'interno del proprio edificio. Con lo stesso principio si può pensare di avere i propri server dislocati in un'altra nazione o continente. Il sistema operativo deve fornire i mezzi per il completo accesso e amministrazione tramite una console remota. Questa è una prerogativa di qualunque sistema operativo server ma anche di buona parte delle soluzioni client offerte oggi dall'industria. Normalmente si utilizzano postazioni client, per esempio un computer con Windows o un Mac, ma la diffusione dei tablet ha reso più ampia la rosa dei terminali che si possono impiegare per accedere ai sistemi remoti. La

portabilità di un iPad è certamente un grande vantaggio quando ci si muove frequentemente e si vuole viaggiare leggeri. Per questo motivo la piattaforma risulta oggi ricca di App specifiche per il controllo remoto, molte di queste completamente gratuite. Naturalmente non vi sono solo vantaggi. L'assenza di una tastiera fisica può rendere meno agevole l'amministrazione di un server remoto Linux. Allo stesso modo può risultare scomoda la gestione di un server Windows per via dell'assenza di un mouse. Il modo migliore per saggiare il grado di comodità della gestione di un server remoto con l'iPad è un test sul campo.

Windows e il protocollo RDP

I sistemi operativi di Microsoft possono essere amministrati attraverso una rete locale o geografica tramite un protocollo proprietario sviluppato dalla casa di Redmond denominato Remote Desktop Protocol (RDP). Questo meccanismo permette l'accesso in formato completamente grafico. Il sistema diventa così controllabile in maniera piena, senza alcun limite. Il protocollo non trasmette un flusso di bitmap grezzo ma impiega una serie di ottimizzazioni per salvaguardare la banda passante. Per questo motivo risulta fruibile in maniera efficace anche in caso di banda limitata. Un accesso ADSL base può essere già più che sufficiente per lo scopo.

Tutte le versioni server di Windows sono fornite di una versione multiutente del servizio RDP. Per default è possibile avere due sessioni remote di amministrazione del server. Acquistando licenze utente è possibile fare in modo che diversi utenti remoti possano accedere al server per lanciare programmi e svolgere attività sulla macchina. Ogni utente risulterà isolato e confinato entro un profilo personale non condiviso. Una singola installazione Office sul server potrebbe così servire diversi utenti simultanei collegati in RDP, previo acquisto delle apposite licenze Microsoft. Anche le versioni client di Windows sono dotate del protocollo di desktop remoto, limitato ad una singola sessione di controllo e assistenza.

I client per l'accesso in RDP sono disponibili per i sistemi operativi più comuni ma anche per i dispositivi iOS di Apple. L'App Store di Apple contiene diversi prodotti sviluppati dalla comunità in virtù dell'aspetto aperto del protocollo RDP. Recentemente è stato reso disponibile un client ufficiale di Microsoft, conscia probabilmente della necessità di supportare i dispositivi post-PC della concorrenza. Lo strumento è disponibile sull'App Store con il nome Microsoft Remote Desktop (**figura 1**), disponibile per dispositivi con iOS 6 o versioni più recenti del sistema operativo. L'iPad offre uno schermo ampio con una elevata definizione, particolarmente adatto per visualizzare lo schermo remoto di un sistema Windows. I server inoltre non sono configurati con risoluzioni elevate visto che generalmente non offrono servizi interattivi da console.

L'interazione sul client RDP avviene naturalmente con le mani e questo aspetto potrebbe risultare scomodo o poco preciso visto che il sistema operativo Windows tradizionale è stato concepito per essere controllato con un dispositivo preciso quale è il mouse.

L'utilizzo del client di Microsoft è estremamente semplice. Non ci sono particolari opzioni da impostare. Si deve unicamente indicare un nome a testo libero per la connessione, l'indirizzo della postazione remota e la username di accesso (**figura 2**). Il server remoto e il dispositivo iOS de-

1

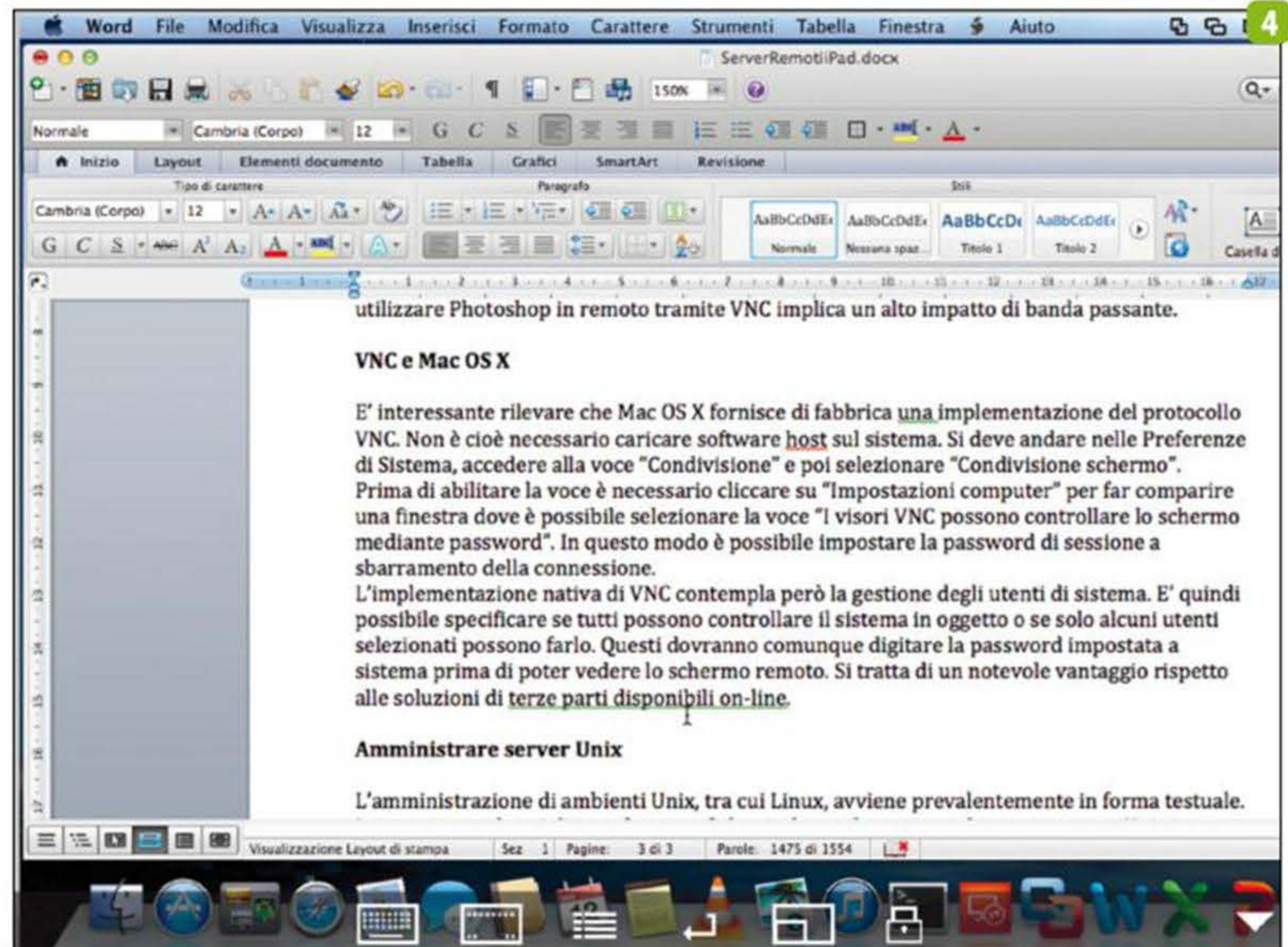
vono trovarsi nella stessa sottorete. È naturalmente possibile accedere anche attraverso una connessione VPN se la rete aziendale ne ha una configurata.

Il protocollo universale VNC

Il protocollo RDP è molto diffuso ma è implementato generalmente in sistemi Windows. Per gli altri sistemi operativi è disponibile un protocollo concepito con un modello aperto e rilasciato in licenza GPL. Si tratta di VNC, sviluppato da Olivetti & Oracle Research Labs in Gran Bretagna nella fine degli anni novanta. Esistono diverse versioni di VNC, frutto di differenti fork dei sorgenti aperti del protocollo VNC originario. Le differenti offerte sono comunque tra loro compatibili, anche grazie alla natura estensibile del protocollo originario.

Per poter eseguire il controllo in remoto è necessario che il sistema che deve essere controllato, tecnicamente definito host, abbia il componente server di VNC. In questo modo un qualunque sistema – un computer, un tablet o uno smartphone – potranno eseguire l'accesso sfruttando un componente client.

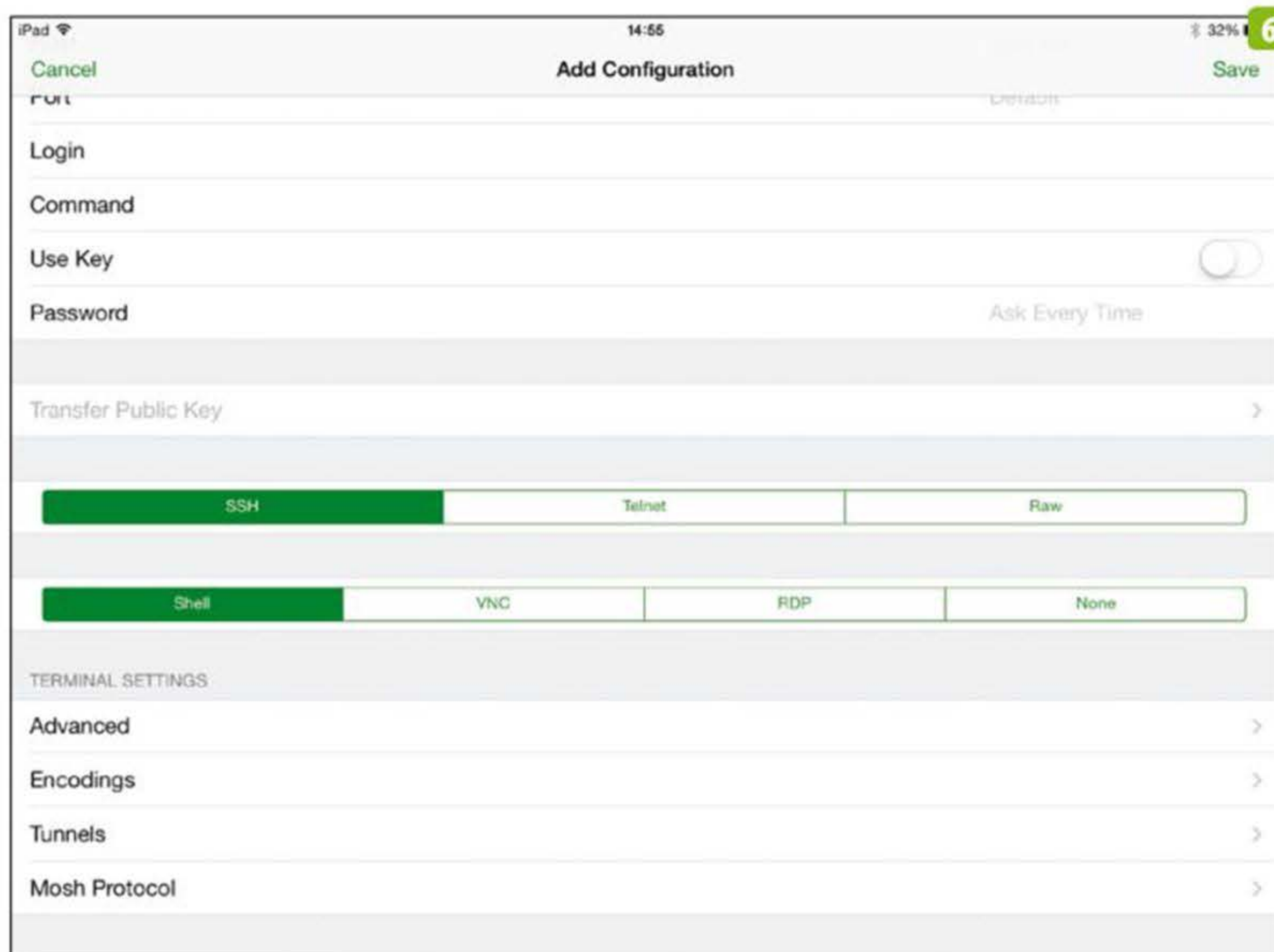
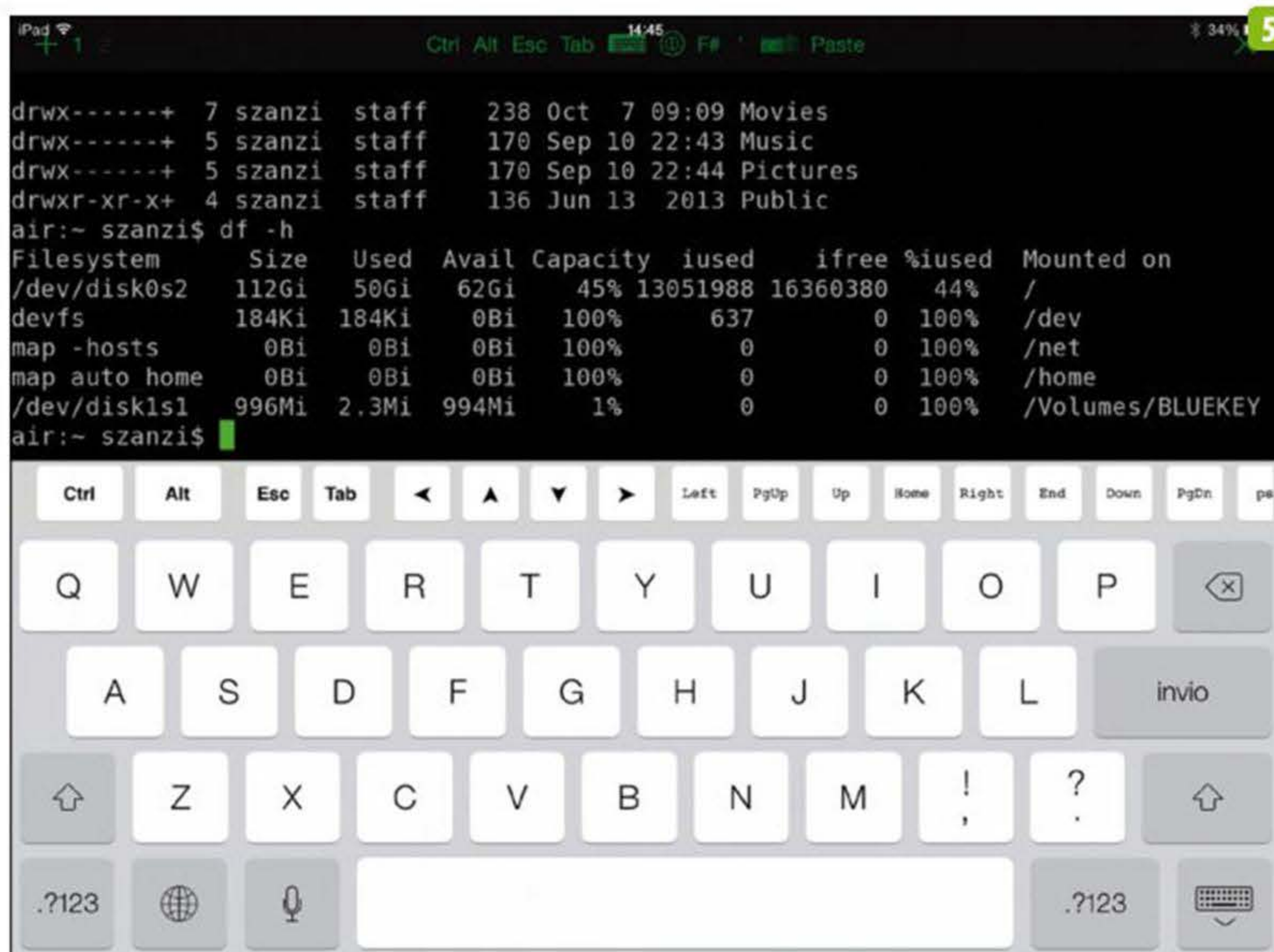
È possibile scaricare il componente host in forma gratuita da siti quali **www.realvnc.com** che fornisce versioni gratuite per usi personali e versioni commerciali per piccole organizzazioni o ambienti enterprise. In alternativa è possibile fare riferimento a progetti completamente gratuiti come per esempio www.tightvnc.com. Quando si valuta una soluzione VNC è fondamentale tenere conto dell'esistenza di forme di cifratura. Alcune versioni gratuite di VNC trasmettono il traffico tra host e client in chiaro. Un utente malintenzionato potrebbe frapporsi tra i due punti e carpire informazioni importanti. Se il telecontrollo

avviene attraverso Internet è fondamentale utilizzare forme di cifratura. È molto importante impostare anche una password di sessione. Questa verrà richiesta al client ad ogni accesso all'host. Il controllo potrà verificarsi solo a seguito del corretto inserimento della password.
Il protocollo VNC è indipendente dal sistema operativo sottostante e quindi non utilizza le forme native di autenticazione degli utenti. Questo si contrappone all'impostazione di Remote Desktop Protocol che sfrutta invece il meccanismo di autenticazione di Windows. Prima di ottenere controllo è richiesta una user id e una password correttamente registrata sul sistema locale o sul dominio di rete Microsoft. Molti utenti non tengono conto del dettaglio password in VNC e di fatto lasciano una porta spalancata sul proprio sistema.
Sull'App Store sono presenti numerosi client VNC per iOS. La maggior parte di questi è a pagamento, tra cui il client ufficiale di RealVNC. Tra i prodotti gratuiti, in formato lite, è disponibile Mocha VNC.
Il protocollo per la trasmissione dell'informazione grafica dell'host controllato avviene attraverso la trasmissione di blocchi rettangolari di informazione grafica. Al primo accesso viene trasferita l'intera informazione grafica del display remoto. Poi sono trasmessi solo i blocchi rettangolari che hanno subito modifiche. La modalità con cui sono gestite le informazioni "delta" variano a seconda delle implementazioni del protocollo.
Questo dettaglio tecnico implica che VNC è molto indicato per amministrare sistemi remoti, dove si agisce su pannelli di configurazione con basso impatto grafico. Il sistema è invece meno indicato per utilizzare in modo applicativo un sistema remoto. Per estremizzare, utilizzare Photoshop in remoto tramite VNC implica un alto impatto di banda passante e prestazioni lente.

VNC e Mac OS X

È interessante rilevare che OS X fornisce di fabbrica una implementazione del protocollo VNC. Non è cioè necessario caricare software host sul sistema. Basta andare nelle Preferenze di Sistema, accedere alla voce **Condivisione** e poi selezionare **Condivisione schermo** (**figura 3**).
Prima di abilitare la voce è necessario cliccare su **Impostazioni computer** per far comparire una finestra dove è possibile selezionare la voce **I visori VNC possono controllare lo schermo mediante password**. In questo modo si imposta la password di sessione a sbarramento della connessione.
L'implementazione Apple di VNC contempla la gestione degli utenti di sistema. È quindi possibile specificare se tutti possono controllare il sistema in oggetto o se solo alcuni utenti selezionati possono farlo. Questi dovranno comunque digitare la password di sessione prima di poter vedere lo schermo remoto.
Una volta abilitata la condivisione dello schermo sarà possibile aprire il client sull'iPad, per esempio Mocha VNC, selezionare una nuova sessione e indicare l'indirizzo IP del sistema Mac OS X. Verrà richiesta la password di sessione specificata e poi l'utenza OS X. Partirà così la trasmissione del flusso grafico del sistema Mac (**figura 4**).

Amministrare server Unix

L'amministrazione di ambienti Unix, tra cui Linux, avviene prevalentemente in forma testuale. I sistemi sono dotati di interfacce grafiche ricche ma le persone che usano server Unix in modo professionale tendono a impiegare unicamente l'interfaccia testuale. Questa è infatti veloce, efficace e per-

mette la gestione di ogni aspetto del sistema. Per questi utenti avanzati l'interfaccia grafica è considerata un mero add-on per il mondo testuale di Unix. Storicamente l'amministrazione di sistemi Unix avveniva con il protocollo Telnet. Questo è stato soppiantato da SSH in quanto cifrato. Il traffico tra i due punti è cioè codificato e non è possibile carpire le informazioni in transito in modo semplice.

Su iOS esistono diverse soluzioni per l'accesso in SSH a server Unix remoti. Un'App interessante è iSSH, per via della sua completezza (**figura 5** e **figura 6**). Si tratta di un'ottima implementazione del protocollo, molto comoda da utilizzarsi. Supporta inoltre il taglia e incolla di sistema per la gestione del testo. Si possono gestire più connessioni contemporaneamente e sono contemplati anche diversi protocolli tra cui Telnet, X Server (accesso grafico a Unix), VNC e RDP. Una singola App permette quindi l'accesso ai principali protocolli di accesso remoto.

Un'altra App interessante è vSSH. Questa è disponibile in modalità "lite" senza costi oppure in versione completa a pagamento. Il software implementa SSH e Telnet ed è in grado di utilizzare iCloud per condividere le connessioni impostate tra le diverse istanze di vSSH presenti sui dispositivi iOS che si possiedono. Il supporto iCloud include anche macro e assegnazione di tastiera. È possibile quindi creare un ambiente di lavoro e averlo sempre sincronizzato tra i diversi dispositivi. È possibile aprire una sessione SSH e mantenerla aperta anche se si decide di passare ad altre App tramite il multitasking di iOS. L'accesso rimarrà aperto per alcuni minuti prima di andare in timeout e chiudersi. È interessante segnalare che prima del timeout sarà inviata una notifica sullo schermo del dispositivo avvertendo circa l'imminente evento di chiusura. È evidente quanto lo sviluppatore abbia sfruttato le caratteristiche native di iOS per questa implementazione di SSH.

Il sistema operativo del Mac è basato su Unix. È quindi possibile avere un accesso terminale testuale remoto tramite SSH. Si deve anche in questo caso accedere alle Preferenze di Sistema, aprire la voce **Condivisione** e abilitare la voce **Login remoto**. Si potrà in questo modo accedere con le credenziali impostate sul Mac in oggetto.

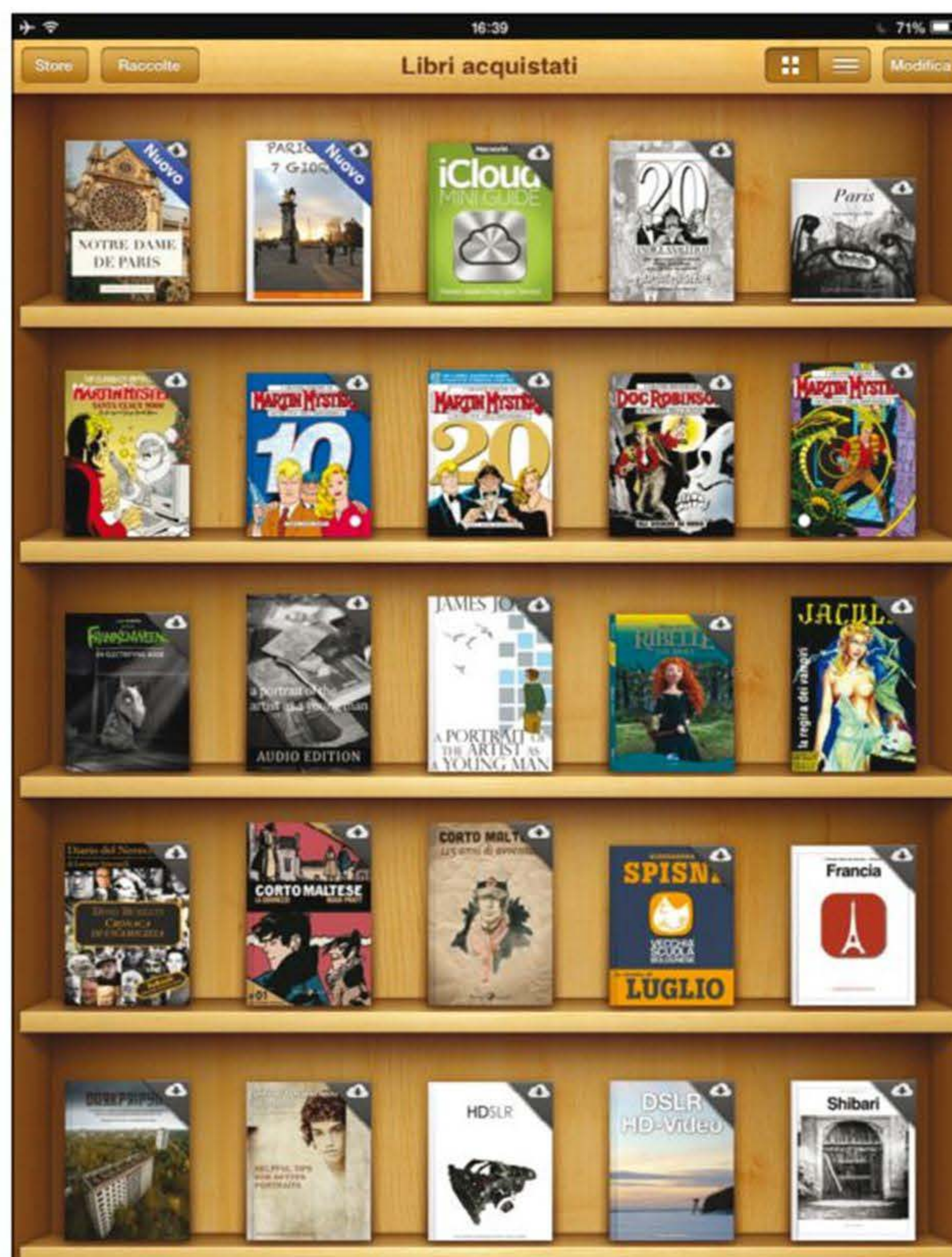
Come utilizzare l'App iBooks per acquistare e leggere libri in formato digitale e Edicola per abbonarsi a giornali e riviste. La versione descritta di iBooks è precedente all'attuale ma i concetti base sono rimasti immutati

iBooks e Edicola

—*Gian Guido Zurli*

Il miglior dispositivo iOS su cui leggere ebook è senza ombra di dubbio l'iPad. Sul tablet Apple i libri si leggono bene e la dimensione del display (anche nel caso dell'iPad mini) è paragonabile a quella di un volume di carta. Tuttavia le funzionalità offerte dal software regalano la possibilità di ingrandire i caratteri e sfogliare le pagine anche con l'iPhone, a patto di scaricare l'applicazione iBooks. Anche su OS X 10.9 è presente iBooks, ma senza ombra di dubbio, il device principe per la lettura di libri in formato digitale resta l'iPad. Quando scartate qualsiasi nuovo dispositivo iOS dalla confezione, lo trovate senza l'applicazione per leggere i libri. iBooks, tuttavia, è disponibile per il download gratuito sull'App Store.

iBooks

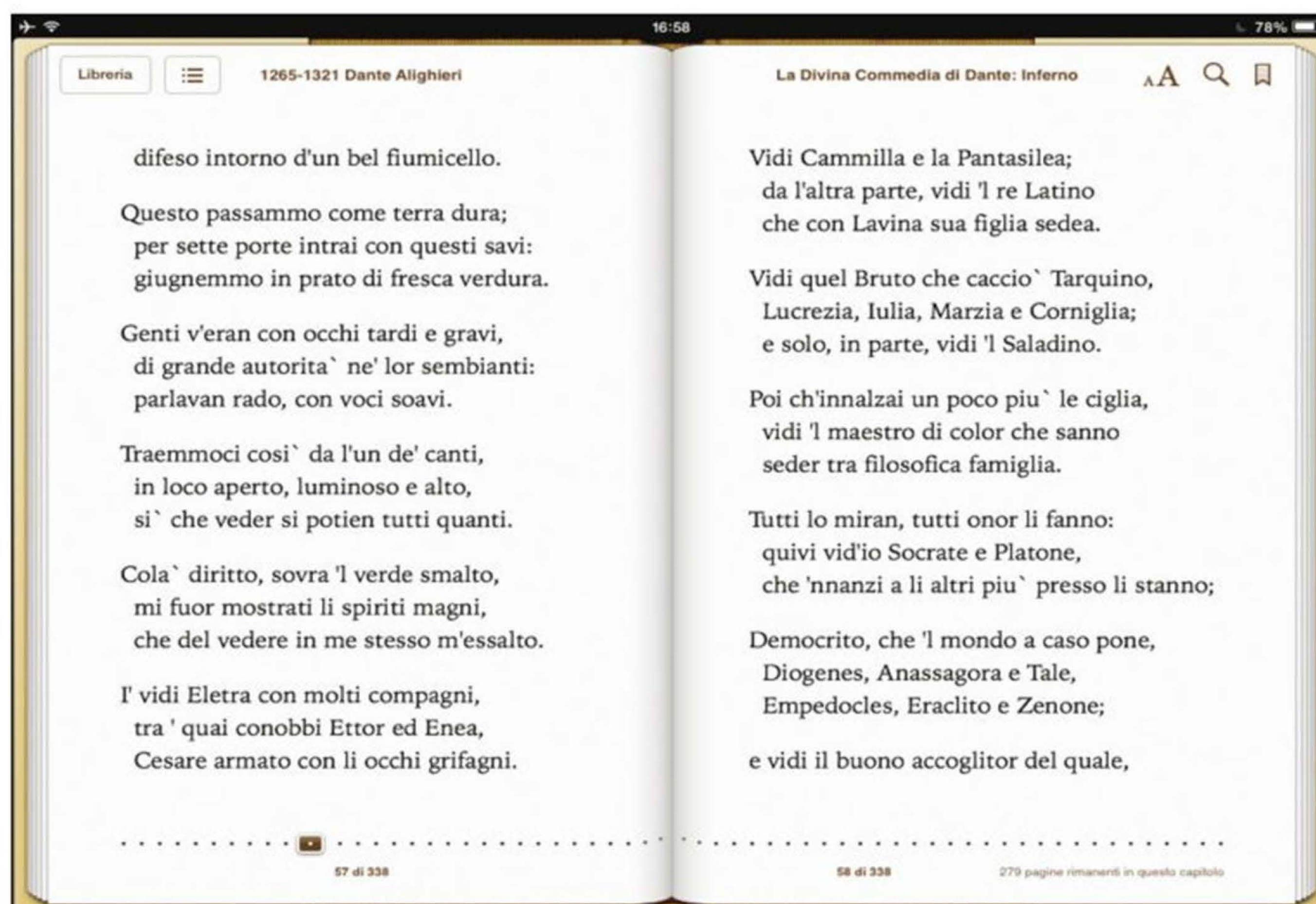
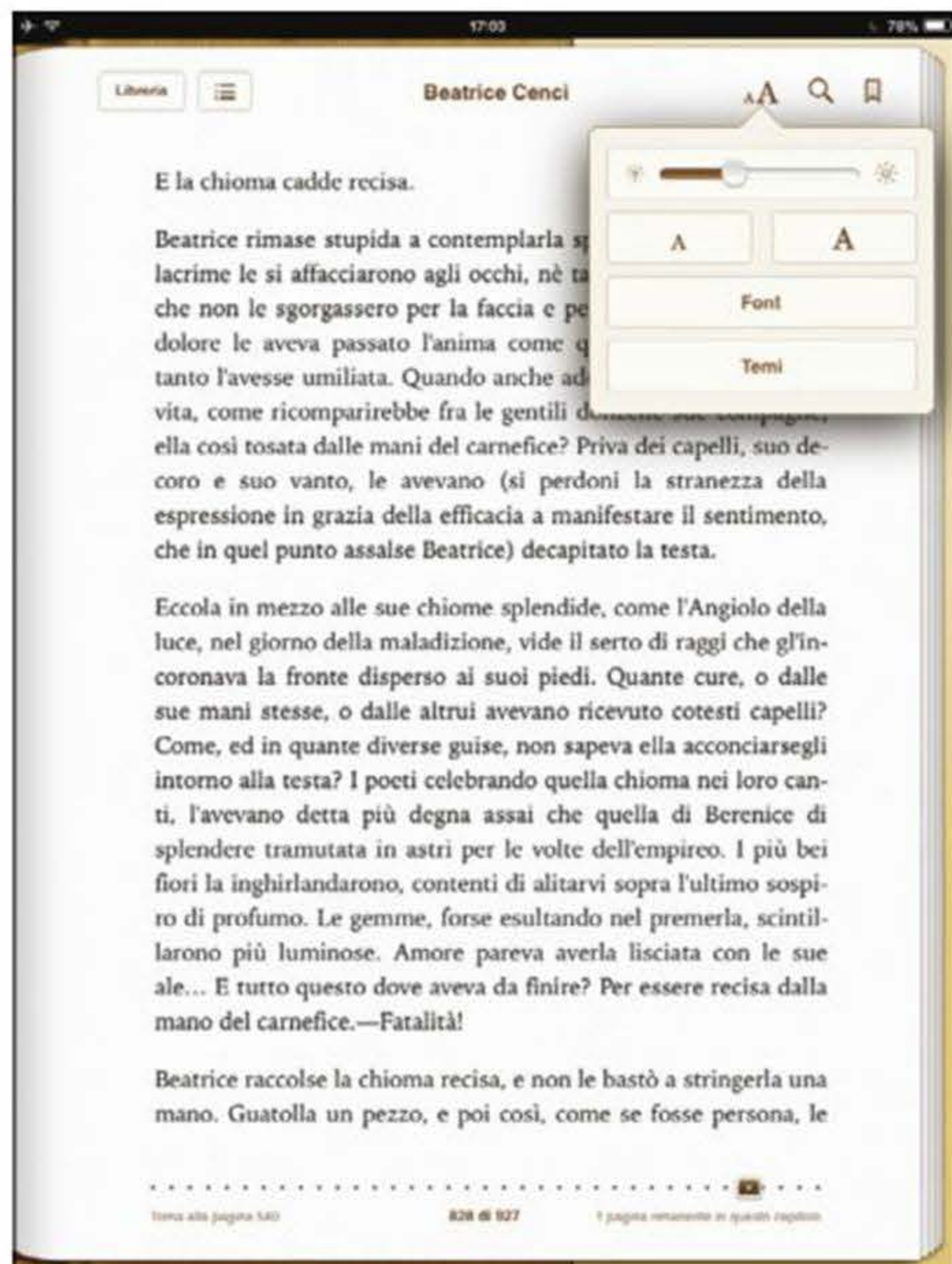
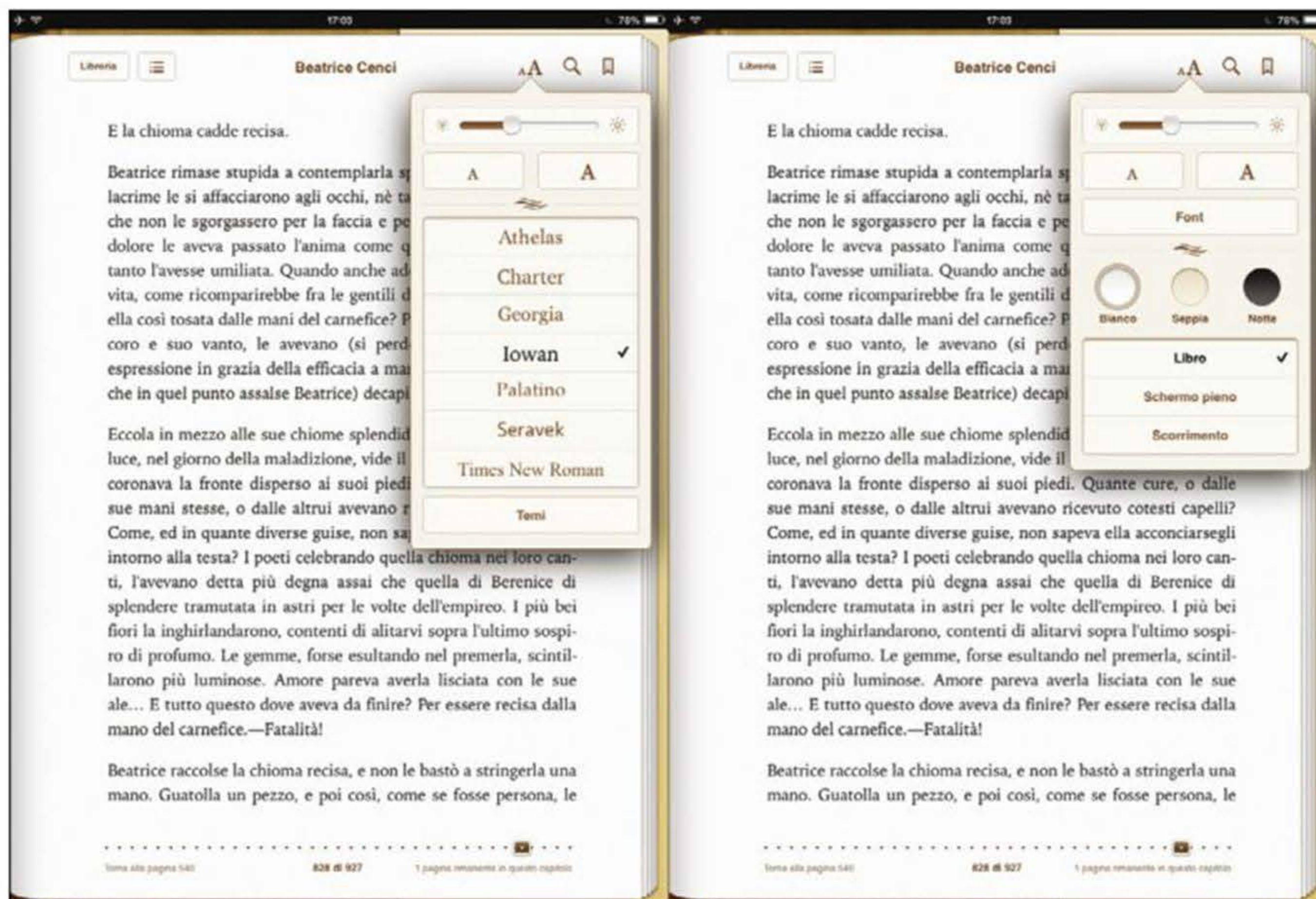
Volete iniziare l'esperienza della lettura sul vostro dispositivo? Andate sull'App Store dal vostro computer o direttamente con il device e cercate iBooks. L'applicazione è gratuita. Fate tap su **Acquista** e scaricate il programma. Se lo avete fatto da

Lo scaffale dei libri acquistati in iBooks per iPad

L'articolo è un estratto del libro iOS 7 iPhone e iPad - Guida all'uso di Gian Guido Zurli, edito da Edizioni FAG. In particolare si tratta del capitolo 11 del libro: iBooks e Edicola. Di seguito le principali informazioni.

Edizioni FAG
www.fag.it
Edizione cartacea
€ 24,90
240 pagine
ISBN 9788866043782

Edizione digitale
€ 14,99
ISBN 9788866044062

computer, attendete che iCloud passi l'applicazione al dispositivo e che questa venga installata sulla Springboard.
Fate tap sull'applicazione iBooks. Come potete vedere, si presenta come una vera libreria dotata di scaffali in legno virtuale, con una copia del libro su Winnie the Pooh già presente. Questo libro per bambini è un regalo di Apple a tutti coloro che scaricano iBooks e che vogliono semplicemente provare l'applicazione senza fare alcun acquisto preventivo. Il libro è in inglese.
Una volta aperto, avete un libro digitale a disposizione. Per passare da una pagina all'altra non dovete fare altro che portare un dito sull'angolo in basso a destra e fare lo stesso movimento che usereste per sfogliare un libro cartaceo. La pagina del libro si aprirà con un'animazione realistica. Il libro può essere utilizzato anche con il dispositivo tenuto in orizzontale. In questo modo, sull'iPad avrete una visualizzazione a pagine affiancate, come in un libro cartaceo, mentre sull'iPhone agevolerete la lettura rendendo automaticamente i caratteri un po' più grandi.
In alto c'è un'icona con tre piccole strisce orizzontali, precedute ciascuna da un puntino. È l'icona che serve a richiamare l'indice del libro. Ogni libro da leggere su iBooks dispone di un indice. Facendo tap su uno specifico titolo di capitolo, verrete portati direttamente alla pagina desiderata. Se l'indice è molto lungo e non sta tutto in una sola pagina, non dovrete sfogliare le pagine come fareste durante la lettura del libro, ma dovrete scorrere l'indice in alto e in basso esattamente come fareste con una pagina web. In alto trovate il pulsante con scritto **Riprendi**. Facendoci tap sopra tornerete alla pagina che stavate leggendo prima. Il pulsante **Libreria** vi rimanda alla schermata con lo scaffale che contiene i libri scaricati.
Tornate ora alla lettura del libro, in una pagina qualsiasi. Durante la lettura sono disponibili diverse opzioni. La prima che vedremo si trova in basso. Come potete notare ci sono dei puntini. Questi servono a scorrere velocemente le pagine e ad andare da un punto all'altro del libro senza richiamare l'indice. Prendete la punta di un dito e premete uno dei puntini. Si attiverà un cursore e apparirà una nuvoletta che vi dice in quale pagina vi trovate. Scorrete la punta del dito verso destra o sinistra per andare da un punto all'altro del libro. Mentre scorrete il dito, il testo all'in-

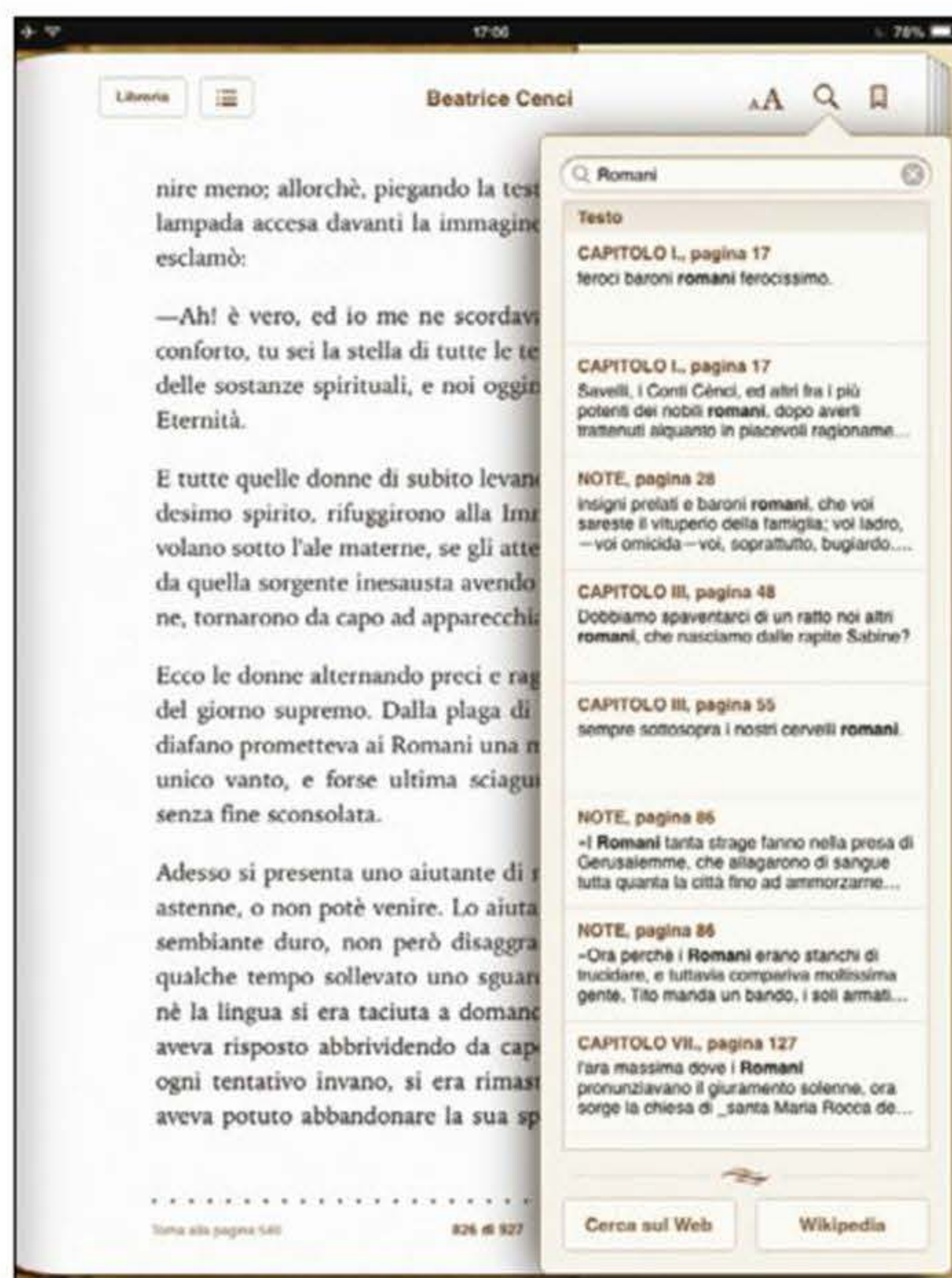
Potete leggere tenendo il dispositivo in orizzontale

L'indice di un libro su iBooks

Potete abbassare o alzare la luminosità del display senza uscire da iBooks

terno della nuvoletta cambierà, mostrandovi un pezzo di contenuto della pagina da richiamare.
Le altre opzioni disponibili durante la lettura si trovano in alto. iOS ha un sistema interno che regola la luminosità del display in automatico, adattandosi alla luce dell'ambiente in cui vi trovate. Il tutto è gestito da un sensore. Tuttavia, questo sistema non è sempre così intelligente e l'eccessiva luminosità delle pagine bianche potrebbe dare fastidio agli occhi. Così come è possibile diminuire la luminosità del display di un computer, potete fare la stessa cosa anche con il vostro tablet o smartphone, aprendo le Impostazioni. iBooks, tuttavia, vi permette di diminuire la luminosità anche senza uscire dal programma, regolandola esclusivamente per la lettura dei libri e non per il sistema operativo in generale.
Fate tap sull'icona con due lettere A affiancate e scorrete con la punta del dito il cursore verso sinistra per diminuire la luminosità o verso destra per aumentarla.
Un'altra opzione interessante è la regolazione della dimensione e dell'aspetto dei caratteri. La prima possibilità è molto importante soprattutto per coloro che hanno difficoltà nella lettura dei testi. La dimensione del carattere può essere modificata come in un documento Word. Premete l'icona con due lettere A in alto a destra per aprire il menu dedicato al cambio dell'aspetto del carattere. La piccola A a sinistra riduce le dimensioni del testo, mentre la A più grande, a destra, le aumenta. Sotto trovate il pulsante **Font**. Qui potrete scegliere tra i caratteri Athelas, Charter, Georgia, Iowan, Palatino, Seravek e Times New Roman. Selezionando uno di questi, cambierà l'aspetto del testo del libro che state leggendo. Potete anche impostare un colore seppia per le pagine del libro, per conferire loro un aspetto più romantico e dal sapore antico.
Potete provare anche la modalità **Scorrimento**, che consente di cambiare pagina scorrendo un dito dall'alto verso il basso, esattamente come con le pagine web in Safari.
Un'opzione molto comoda e impossibile da ottenere su un libro tradizionale è il motore di ricerca interno o dizionario. Per esempio, po-

Potete modificare la dimensione del carattere e il suo aspetto

treste non ricordare dove avete già letto del personaggio minore presente in un romanzo. Continuando la lettura questo personaggio assume un ruolo sempre più importante, eppure non ricordate come l'autore lo ha presentato. Con un libro normale dovreste tornare indietro e fare una lunga ricerca per trovarlo, mentre con il motore di ricerca interno basteranno pochi istanti. Questa funzionalità è utile anche per saggi che trattano argomenti specifici oppure, come vedremo, per trovare il significato di parole sconosciute al lettore.

In alto a destra trovate un'icona che mostra una lente di ingrandimento. Fateci tap sopra per aprire le opzioni. Trovate un campo di ricerca. Digitate una parola, come il nome di un personaggio o un termine da ricercare. iBooks farà una ricerca all'interno del libro e vi troverà tutte le pagine in cui è presente la parola che avete digitato.

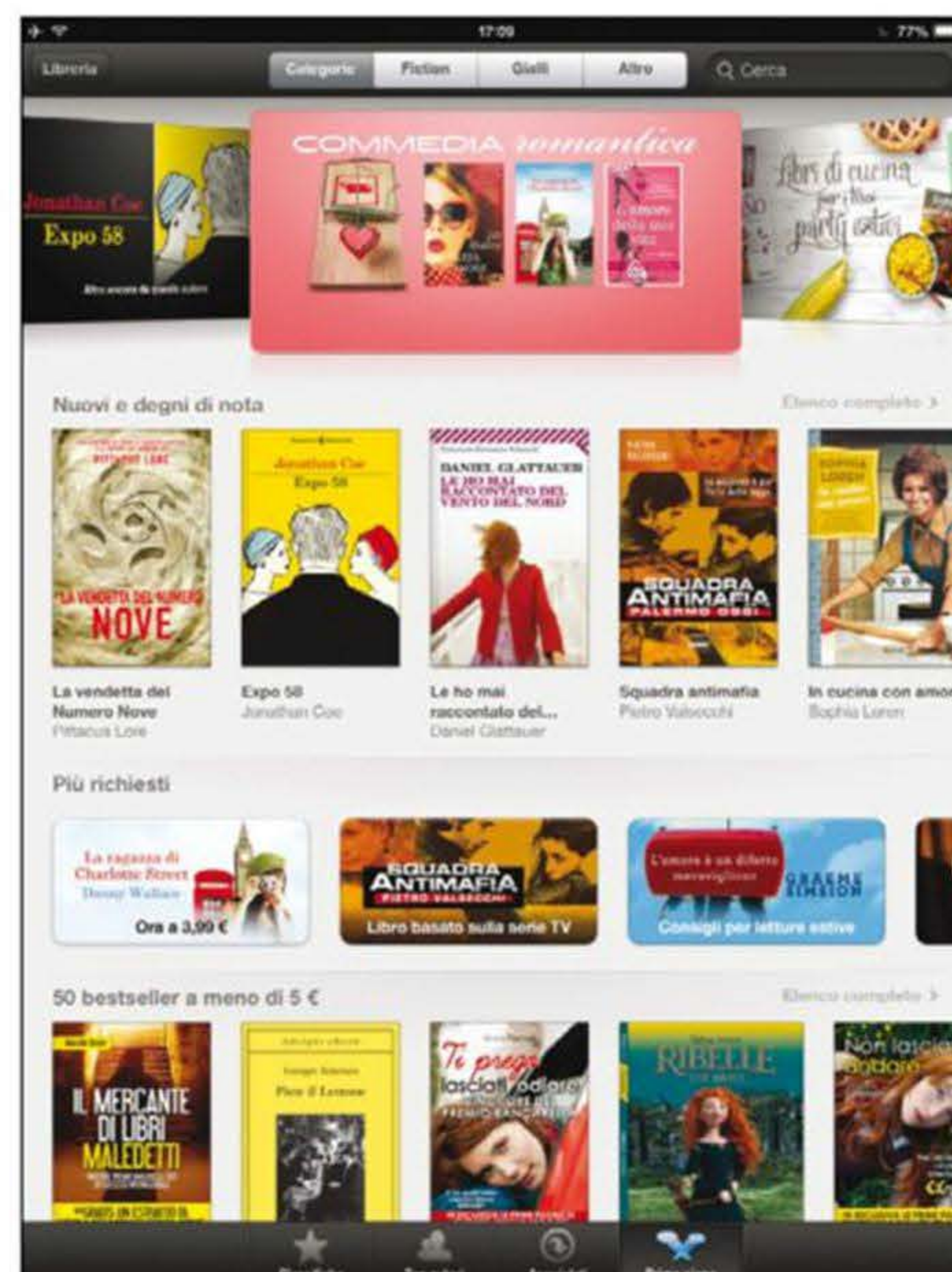
In basso trovate due opzioni interessanti. La prima è **Cerca sul Web** e la seconda è **Wikipedia**. Queste due opzioni vi aiuteranno a scoprire, per esempio, chi è un personaggio storico minore (nel caso stiate leggendo una biografia), ma anche termini particolarmente difficili. È vero, nei libri tradizionali c'è l'indice analitico, ma volete mettere la comodità e la velocità di questo sistema?

Ci sono anche opzioni richiamabili direttamente dall'interno del testo. Selezionate una parola o un periodo facendo tap su di esso, esattamente come fareste per un copia e incolla. Appariranno alcune opzioni. Tra queste vi è **Definisci**, che richiama il testo da voi selezionato all'interno del motore di ricerca del libro. Quindi potete fare a meno di scrivere all'interno del campo di ricerca: è sufficiente selezionare una parola o una frase.

Il motore di ricerca interno disponibile per ogni libro

Un'altra funzione interessante è **Nota**. Potete inserire un post-it virtuale in cui scrivere degli appunti. Oltre all'opzione **Copia**, che serve a copiare il testo selezionato e a incollarlo all'interno di un'altra applicazione, trovate anche **Evidenzia**, che vi permette di evidenziare con il dito una porzione di testo. Poi trovate la voce **Condividi**, che consente di inviare parte del testo selezionato come messaggio, come email o di utilizzarlo come Tweet o aggiornamento di stato su Facebook.

iBookstore

Ora che avete avuto per le mani Winnie the Pooh in inglese, vi starete certamente chiedendo: come faccio a procurarmi altri libri? Magari anche in italiano? È facile: nell'iBookstore. iBookstore è il negozio di Apple per l'acquisto dei libri. In pratica è una sezione dell'iTunes Store dedicata all'editoria. C'è lo Store della musica e dei video, c'è lo Store delle applicazioni, l'App Store, e anche l'iBookstore.

Sull'iBookstore sono presenti diversi volumi di successo, anche di importanti case editrici, oltre a libri gratuiti del progetto Gutenberg, che prevede la pubblicazione online di volumi per cui non sono più applicabili i diritti d'autore (come i racconti di Poe, la Divina Commedia, le opere di Shakespeare) e alcuni libri creati dagli utenti con il programma iBooks Author per OS X. Questi libri possono essere sia a pagamento sia gratuiti. I libri del progetto Gutenberg sono tutti in inglese, a eccezione di pochissimi, come la Divina Commedia. Tra i libri a pagamento e pubblicizzati in primo piano troviamo quelli di autori italiani, come Gianrico Carofiglio o Margaret Mazzantini. È pos-

L'iBookstore

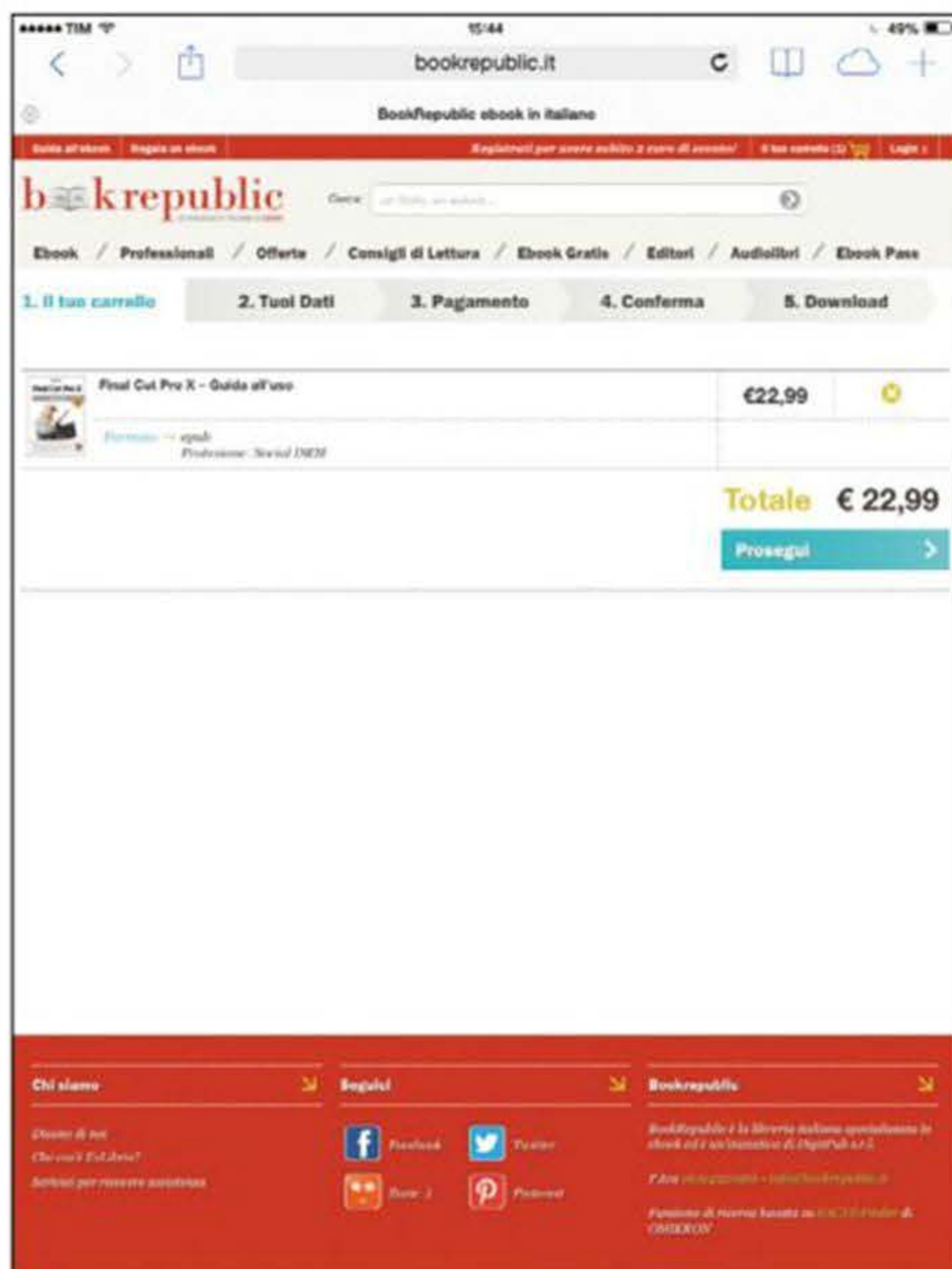
sibile anche acquistare libri di autori di grido quali Stieg Larsson, Ken Follett, Umberto Eco, Dan Brown, Luciana Littizzetto e Andrea Camilleri. Ovviamente non poteva mancare la biografia del fondatore di Apple, Steve Jobs, scomparso nel 2011, curata da Walter Isaacson, che è diventata un grande successo editoriale. Inoltre possiamo trovare anche fumetti come Martin Mystère, Corto Maltese, Jacula e soprattutto Diabolik. Sono anche presenti i libri della casa editrice del volume che avete tra le mani (Edizioni FAG), nonché un'ampia selezione dei libri del sottoscritto attualmente in catalogo.
Vediamo ora come funziona l'iBookstore. Se avete un libro aperto, chiudetelo tornando alla schermata principale, quella con lo scaffale. Premete il pulsante **Store** in alto a sinistra. L'interfaccia grafica di iBooks girerà su se stessa di 180 gradi, mostrandovi la schermata principale dell'iBookstore.
La navigazione è molto semplice e richiama quella dello Store musicale o dell'App Store. In basso a destra, su iPad, trovate il pulsante **Primo piano**, ossia la scorciatoia per riportarvi alla pagina principale, dove già vi trovate. Su iPhone, la stessa funzione si trova in basso a sinistra e si chiama **Libri**.
La barra in basso contiene altri pulsanti. **Classifiche** consente di accedere alla graduatoria dei libri più scaricati dall'iBookstore. Poi troverete **Top autori** cioè il catalogo dove trovare gli autori principali. Infine c'è l'icona **Acquistati**, che non è altro che un riepilogo dei libri scaricati con il vostro dispositivo. Su iPhone trovate anche un altro pulsante, **Cerca** vi permette di accedere al campo di ricerca per trovare un autore o il titolo di un libro. Il campo di ricerca è naturalmente disponibile anche su iPad, ma è posizionato nell'angolo in alto a destra.
Per avere maggiori dettagli su un libro, fate tap sulla sua copertina. Il titolo si aprirà in un'altra schermata, mostrandovi la copertina un po' più grande e tutti gli altri dettagli sul prodotto, come la data di pubblicazione, l'editore, l'autore e un collegamento veloce alla pagina dell'autore per vedere tutti i libri disponibili scritti dalla stessa mano. Sotto la copertina trovate, se presente, un giudizio espresso in "stelle", che non è altro che un pulsante per accedere alle recensioni del libro scritte da chi lo ha già comprato e letto. Anche voi, naturalmente, potete lasciare una recensione. Inoltre, molto più importante, trovate i pulsanti **Estratto** e il prezzo (o **Gratis**). Se il volume è gratuito, procedete pure al download, tanto non vi costerà nulla. Se invece è a pagamento e siete indecisi, premete il pulsante Estratto e inizierà il download di una piccola porzione del libro, giusto per farvi un'idea.
I libri acquistati finiscono ovviamente nello scaffale di iBooks. L'interfaccia ruoterà dopo l'acquisto e un nuovo volume si poserà nella libreria virtuale.

I dettagli di un libro sull'iBookstore

La home page di Bookrepublic con la maschera per accedere o registrarsi

Libri in formato ePub su Bookrepublic

iBooks consente di leggere libri digitali anche nel formato ePub, in vendita su store diversi da quello di Apple, a patto che l'editore non abbia scelto di proteggere i suoi file con gli Adobe DRM (in questo caso occorre un'altra applicazione di lettura, come per esempio Bluefire, di cui parleremo più avanti).
I colossi d'oltreoceano come Apple e Amazon non sono infatti gli unici luoghi virtuali che il lettore ha a di-

La scheda libro con il pulsante Acquista, sulla destra

Il carrello per l'acquisto di un ebook

sposizione per rifornire i propri scaffali digitali. Tra i primissimi store italiani ad anticipare i tempi della rivoluzione editoriale portata dagli ebook ricordiamo Bookrepublic (www.bookrepublic.it), una libreria online indipendente che offre un'esperienza di acquisto altamente personalizzabile.

Una delle possibilità più interessanti è quella di regalare un libro. Su Bookrepublic potrete non solo regalare un ebook in formato ePub leggibile su iBooks, ma anche renderlo un esemplare unico attraverso un exlibris (vedremo tra poco di cosa si tratta) e una dedica a vostra scelta.

Regalare un ebook acquistato su Bookrepublic è molto semplice. Basta essere iscritti al sito e conoscere l'indirizzo email del destinatario del regalo; il libro verrà infatti recapitato nella sua casella di posta elettronica. Per iscriversi al sito occorre fare tap sulla scritta **Entra in Bookrepublic** in alto a destra nella home page del sito. Appare un menu a tendina con l'opzione **Registrati**.

Con un tap sulla scritta si apre il modulo di iscrizione, da compilare per intero nei suoi campi obbligatori; poi è sufficiente confermare con un tap su Registrati. Una volta iscritti riceverete un'email di conferma per verificare il vostro account e sarete registrati.

Prima di fare acquisti dovete effettuare il login: basta inserire nome utente e password nell'apposito menu a tendina che si apre con un tap su **Entra in Bookrepublic**, in alto a destra nella home page. A questo punto non vi resta che navigare all'interno del sito, come vi muovereste tra gli scaffali di una libreria, fino a trovare il volume desiderato. Una volta fatta la vostra scelta, dalla scheda libro fate tap sul pulsante **Acquista**. In questo modo l'ebook che avete scelto verrà memorizzato nel vostro carrello virtuale, dal quale potrete procedere all'acquisto in qualsiasi momento facendo tap su **Vai alla cassa**. Una volta alla cassa, potete scegliere il metodo di pagamento e compilare i campi richiesti, facendo però attenzione al campo opzionale **Vuoi regalare questi libri**?. Facendo tap sul pulsante corrispondente, noterete alcuni campi interessanti:

- la voce **nome** corrisponde al nome che apparirà nella dedica finale sul libro; può anche essere un soprannome e non deve corrispondere ad altri campi;
- la voce **email**, invece, dev'essere l'indirizzo email corretto del destinatario a cui si vuole far recapitare il regalo;
- alla voce **dedica** potete esprimervi liberamente: il testo che inserite qui è quello che andrà ad arricchire l'exlibris del libro che state regalando;
- se poi volete che il regalo sia ricevuto in una data precisa, diversa da quella in cui state effettuando l'acquisto, potete programmare la spedizione compilando il campo **data del regalo**. Lasciando vuoto questo campo il destinatario riceverà il suo libro digitale immediatamente.

Una volta specificate tutte queste informazioni, potete procedere all'acquisto facendo tap su **vai al riepilogo**.

Dopo aver scelto il metodo di pagamento e aver inserito i dati bancari, la transazione verrà completata nel totale rispetto della vostra privacy e il destinatario riceverà un'email personalizzata - come da voi richiesto - con un link da cui gli sarà possibile

scaricare il libro con un solo clic. Quando il destinatario scarica il regalo, il mittente riceve una conferma via email da Bookrepublic. Nel testo dell'email ricevuta dal destinatario del regalo si deve fare tap sul link indicato per aprire Safari. Appare così una schermata in cui, facendo tap sul pulsante **Apri in iBooks**, sarà possibile aprire il libro direttamente in iBooks, per vederlo apparire nel proprio scaffale virtuale accanto ai libri eventualmente acquistati dall'iBookstore. Quando il destinatario del regalo aprirà il suo libro, potrà leggere la dedica, come mostrato in figura.

Nell'ebook regalato appare la vostra dedica

Social DRM e Adobe DRM

Gli ebook che trovate su Bookrepublic sono protetti da due tipologie diverse di DRM: Social DRM e Adobe DRM. Quale tipo di DRM utilizzare per proteggere il proprio ebook è una scelta che spetta agli editori. Bookrepublic consiglia ai suoi editori il Social DRM, ma sullo store potete trovare ebook protetti da entrambi i sistemi. La tipologia di protezione è segnalata nella scheda del libro.

Il Social DRM, o *watermarking*, è un metodo per la protezione dei contenuti che non limita in alcun modo l'utilizzo del file a cui viene applicato, ma agisce inserendo al suo interno informazioni sul proprietario difficili da rimuovere. Funziona come una filigrana che attraversa una banconota. Queste informazioni sono visibili grazie all'exlibris, un'etichetta digitale che si applica a ogni singolo ebook rendendolo unico. L'exlibris, infatti, personalizza ogni ebook scaricato con il nome e il cognome di chi l'ha acquistato e con alcuni dati sull'acquisto (data e numero della transazione, per esempio). Il Social DRM non solo permette l'uso su qualsiasi device compatibile con il formato ePub, ma consente anche di convertire un ebook da un formato all'altro. Gli ebook protetti da Social DRM possono essere letti da iBooks.

L'Adobe DRM è un sistema di protezione realizzato da Adobe che tutela il copyright dell'opera limitando la fruizione, da parte dell'utente, dei contenuti digitali acquistati. Per esempio, è possibile leggere un ebook protetto dall'Adobe DRM soltanto su un numero limitato di dispositivi e non è possibile né stampare né copiare porzioni di testo. Inoltre, non tutti gli e-reader consentono la lettura degli ebook protetti dall'Adobe DRM. Nemmeno iBooks, per esempio, può leggerli. Una buona applicazione scaricabile gratuitamente dall'App Store per leggere sul vostro dispositivo anche gli ebook protetti è Bluefire Reader. Per aprire da Bluefire Reader un ebook acquistato su Bookrepublic basta selezionare l'applicazione dall'elenco che appare facendo un tap sul pulsante **Apri in**, anziché usare il pulsante Apri in iBooks come spiegato in precedenza. Vedrete il vostro ebook apparire immediatamente nello scaffale di Bluefire Reader.

Lo scaffale di Bluefire Reader

iBooks come lettore di PDF

iBooks è anche un buon lettore di file PDF. Tutti i PDF che ricevete in allegato o che visualizzate all'interno di Safari possono essere salvati nella libreria di iBooks. Quando aprite un PDF con Safari o con Mail, trovate l'opzione **Apri in**, che vi farà scegliere iBooks, se installato, o altri programmi. I PDF possono anche essere sincronizzati con iTunes, trascinandoli all'interno del menu **Libri** che trovate nell'elenco sorgente.

I file PDF non li troverete nella stessa libreria all'interno di iBooks, ma in un'altra schermata. Apple ha deciso di rendere ben distinte le due cose: da

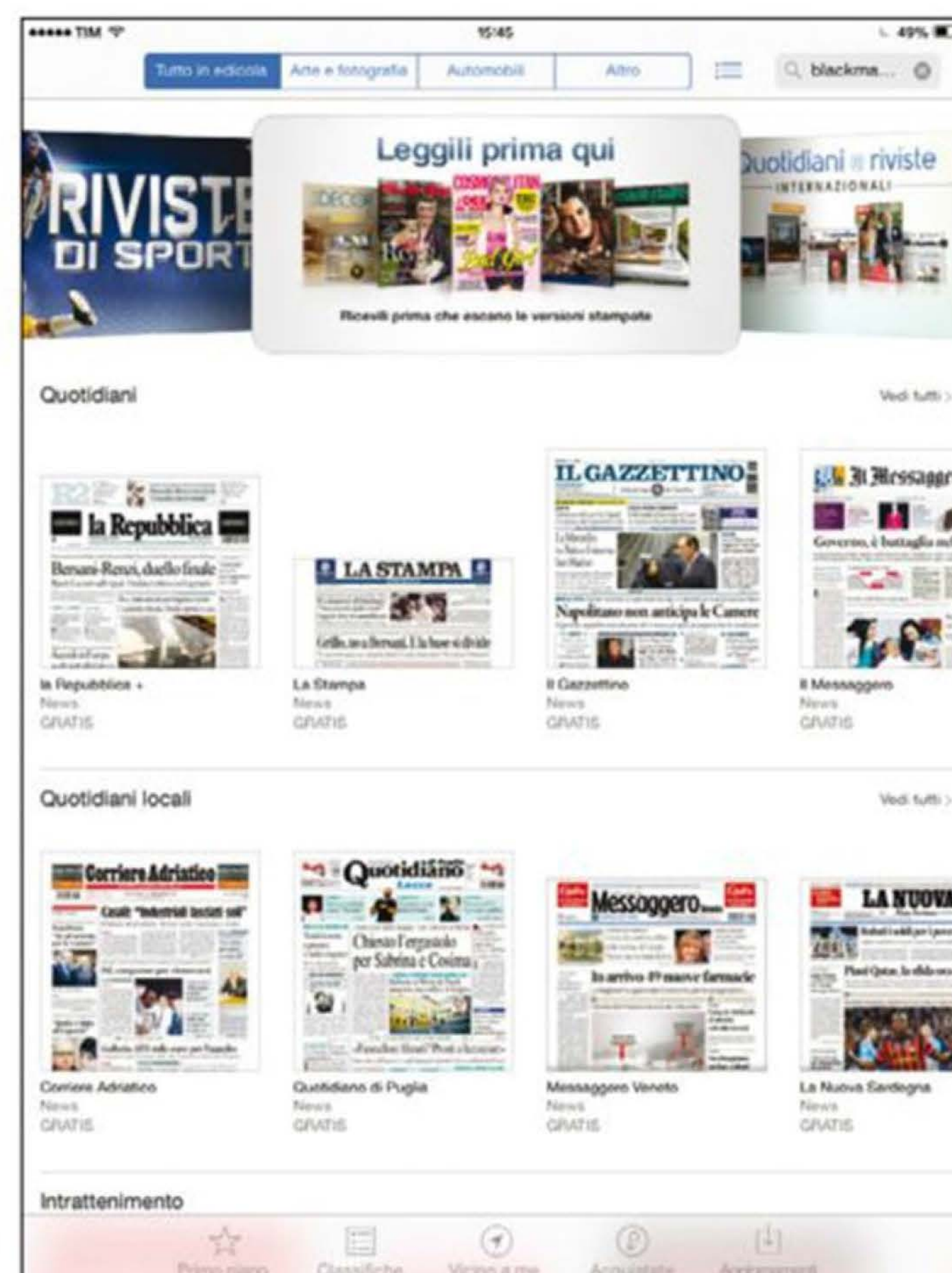
una parte i libri provenienti dall'iBookstore e quelli in formato ePub; dall'altra i PDF. Per visualizzare gli scaffali contenenti i PDF, avete due opzioni. La prima è quella di scorrere un dito sullo schermo in senso orizzontale, passando da una libreria all'altra. La seconda è selezionare il menu in alto **Raccolte** e scegliere la voce **PDF**. Sfogliare un PDF, rispetto a un ebook Apple o a un ePub, è un'esperienza diversa. Con l'ebook Apple e l'ePub le pagine si sfogliano con un'animazione che ricorda quella di un libro autentico, mentre con i PDF questo non è possibile. Non potete inoltre creare note, prendere appunti e inserire un post-it in una pagina. Potete invece regolare la luminosità del display, mettere un segnalibro ed effettuare una ricerca all'interno del testo.
Un'opzione in più è la possibilità di stampare il PDF con una stampante AirPrint compatibile.

La libreria contenente i file PDF. È identica a quella degli ebook, ma separata

Edicola

Se iBooks è l'app dedicata alla lettura degli ebook, Edicola è quella dedicata alla lettura di giornali, riviste e fumetti, nonché alla gestione degli abbonamenti ai periodici online. Prima di addentrarci in questa applicazione, vediamo di comprendere le differenze tra Edicola e iBooks.
Per prima cosa, non avete bisogno di scaricare questa applicazione dall'App Store, in quanto è inclusa di default in iOS a partire da iOS 6. Edicola per iOS 7 ha perso lo scheuformismo come tutte le applicazioni installate di default da Apple. Per scheuformismo si intende un richiamo grafico tra ciò che appare sullo schermo e quello che siamo abituati a vedere nella realtà. Spariscono quindi gli scaffali in legno a cui eravamo abituati nella versione precedente.

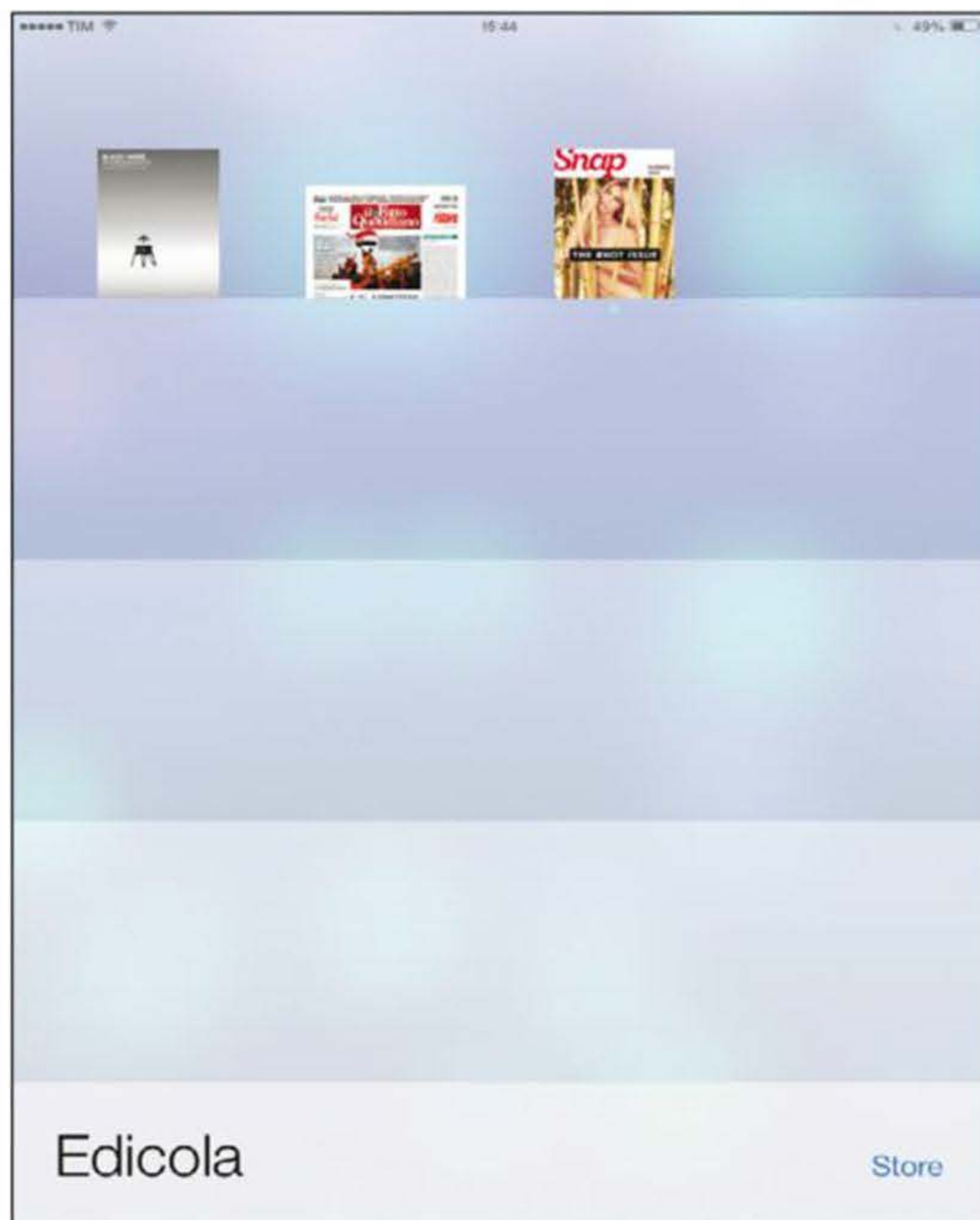
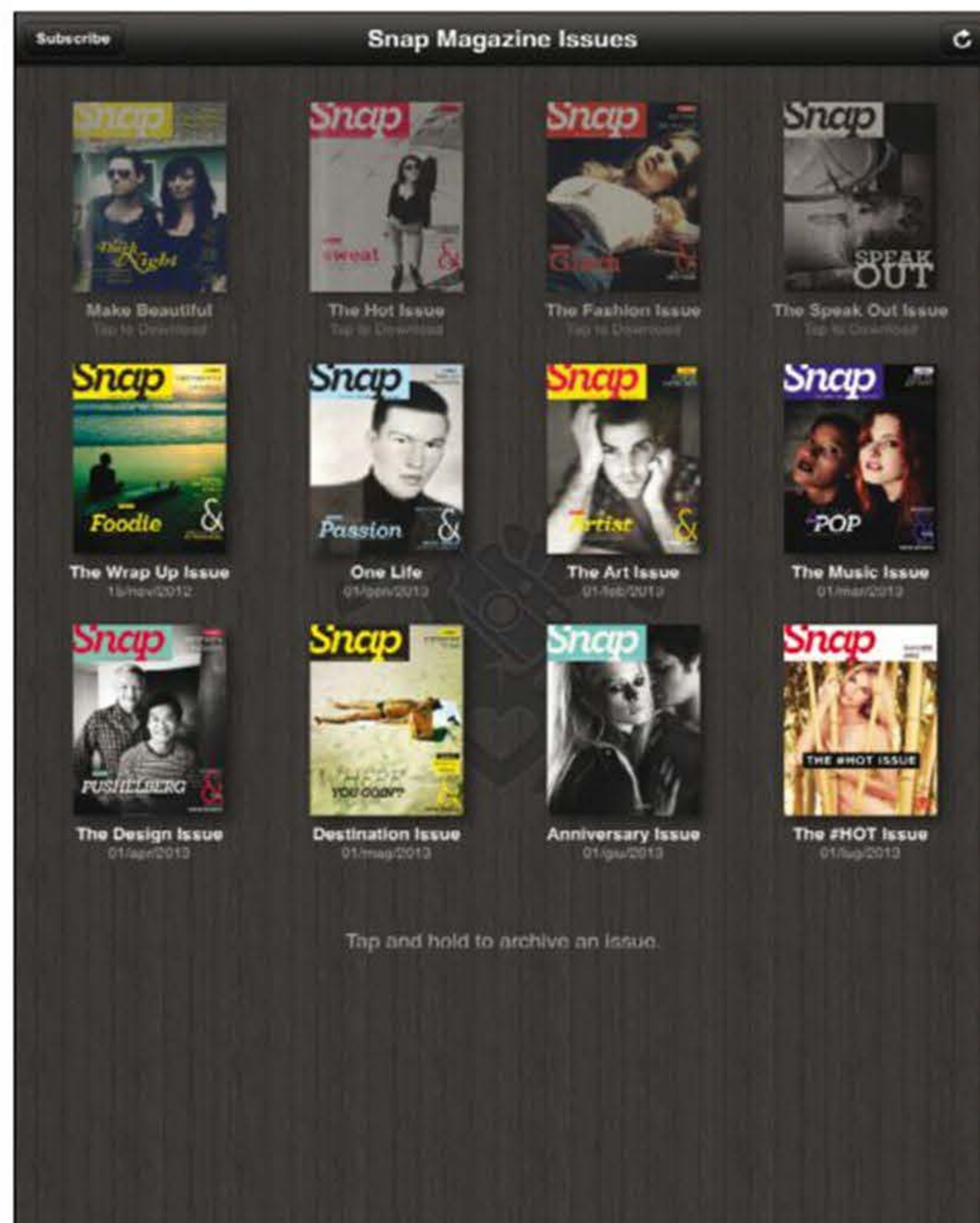
Edicola non dispone di un proprio store dedicato, come iBooks, ma vi collega direttamente alla sezione Edicola dell'App Store, dove potete scaricare gratuitamente l'applicazione della rivista o del giornale che volete leggere. Questa applicazione viene inserita all'interno dell'applicazione Edicola, che vi mostrerà la copertina dell'ultimo numero disponibile. Facendo tap su di essa, aprirete l'applicazione della rivista o del giornale, uscendo dunque da Edicola. Edicola, quindi, non è altro che un contenitore di periodici e una scorciatoia alla sezione dedicata nell'App Store.
In genere il download delle applicazioni dei giornali è gratuito, al massimo vi verrà richiesto un contributo di pochi euro che vi darà accesso all'ultimo numero del quotidiano o della rivista. All'interno di ciascuna applicazione potrete sottoscrivere l'abbonamento. I costi variano a seconda del giornale a cui vi volete abbonare.

Edicola, una volta sottoscritto un abbonamento, vi indicherà con un badge la presenza di nuovi numeri disponibili per la lettura. Il download è automatico sotto rete Wi-Fi e, una volta terminato, sarete pronti per la lettura. Lasciando quindi il dispositivo acceso durante la notte, se vi siete abbonati a un quotidiano, vi ritroverete disponibile l'edizione del giorno al vostro risveglio. La stessa cosa accadrà anche con le riviste a cadenza mensile o settimanale e con i fumetti. Purtroppo, allo stato attuale, non tutti i periodici hanno ottimizzato le loro applicazioni per Edicola. Tra quelli che lo hanno fatto, in italiano, troviamo Repubblica, Il Fatto Quotidiano, Corriere dello Sport, Wired, Autosprint, Glamour e Internazionale. Il primo quotidiano italiano, il Corriere della Sera, ha ancora una app dedicata e non è compatibile con Edicola.

L'applicazione Edicola

Vediamo ora di dare uno sguardo a come funziona l'applicazione Edicola. Una volta aperta, si comporterà come una cartella contenente altre applicazioni. Soltanto la grafica appare diversa, ma sostanzialmente si tratta proprio di una cartella. All'interno ci sono degli scaffali così stilizzati e trasparenti da non sembrare nemmeno degli scaffali. Essi non sono altro che una griglia a cui vengono allineate le copertine dei periodici. Qui verranno custodite le applicazioni di giornali e riviste compatibili con questo servizio. Le copertine sono le icone delle applicazioni, che sono state modificate ad hoc e diversificate rispetto alle tradizionali app. Le applicazioni in vendita sull'App Store devono avere un'icona delle stesse dimensioni delle altre. Apple ha fatto uno strappo alla regola per quelle compatibili con Edicola, che devono richiamare la forma di un vero e proprio giornale o di una rivista.

Se all'interno degli scaffali sono già presenti delle icone, significa che avevate già scaricato delle applicazioni che sono diventate in seguito compatibili con questo servizio. Se invece gli scaffali sono vuoti, potete fare tap sul pulsante **Store**, in alto a destra, per accedere alla pagina dedicata del negozio e rifornirvi dei periodici che vi interessano.

Il download si effettua esattamente come per tutte le app disponibili nello store di Apple. Per maggiori informazioni, consultate il capitolo precedente. A differenza, però, delle app regolari, queste vengono scaricate direttamente all'interno di Edicola.

Aprendo l'applicazione del giornale scaricato, potete effettuare l'abbonamento o acquistare il numero singolo, a seconda delle possibilità offerte dall'editore. Gli abbonamenti sono generalmente a pagamento; a volte può capitare di poter effettuare il download di un numero di prova. In rari casi, invece, è tutto gratuito. Una volta scaricato, potrete leggere l'ultimo numero e attendere il numero successivo. Apparirà un badge rosso a indicare che un nuovo numero è disponibile per la lettura. Aprendo Edicola, vedrete la miniatura della nuova copertina, con sotto un puntino azzurro che indica l'aggiornamento. Se il vostro quotidiano o periodico preferito non è ancora stato aggiornato per questo servizio, probabilmente lo sarà entro breve tempo.

La sezione dell'App Store dedicata a Edicola

L'elenco dei numeri della rivista Snap visualizzata su iPad con l'app Edicola

Con Monitor AirPlay e una Apple TV si può trasformare un televisore HD in un monitor esterno per il Mac, su cui condividere video, presentazioni o immagini

Monitor AirPlay: il desktop sul televisore HD

—Mirko Roccia

Tra le tante nuove funzionalità di Mavericks non è forse tra quelle più importanti, ma Monitor AirPlay può risultare utile in molte circostanze. Questa funzione consente di duplicare via wireless lo schermo del proprio Mac su un televisore HD, mediante una Apple TV. Il televisore HD diventa a tutti gli effetti un secondo monitor esterno per il Mac. Il tipo di utilizzo della funzionalità Monitor AirPlay si presta, ad esempio, alla condivisione con altre persone di immagini, di presentazioni, di video o brevi procedure in scenari didattici. Sicuramente non è una soluzione che ci sentiremmo di consigliare per lavorare sul Mac al posto di un secondo monitor!

Cosa serve per sfruttare la funzione Monitor AirPlay di OS X Mavericks? Essenzialmente, servono un Mac, una Apple TV e un televisore HD. La Duplicazione AirPlay era disponibile già in OS X Mountain Lion. I requisiti di sistema sono rimasti gli stessi, considerando che Apple rimandava alla stessa pagina di supporto: **http://support.apple.com/kb/HT5404?viewlocale=it_IT**. Come Apple TV, è richiesto un modello di seconda o terza generazione con aggiornamento software 5.0 o versioni più recenti. Per quanto riguarda il Mac, oltre a essere richiesto ovviamente Mavericks, non tutti gli hardware sono supportati, ma solo i computer delle generazioni più recenti; in linea di massima Monitor AirPlay e Duplicazione AirPlay sono supportati su: iMac (metà

1

ven 17:07

Macintosh HD

2

Monitor AirPlay: disconnesso

Connetti a monitor AirPlay:
Apple TV

Apri preferenze Monitor…

3

ven 17:13

Macintosh HD

2011 o più recente), Mac mini (metà 2011 o più recente), MacBook Air (metà 2011 o più recente), MacBook Pro (inizio 2011 o più recente), Mac Pro (fine 2013). All'indirizzo indicato poc'anzi è possibile consultare la lista dettagliata dei requisiti e anche istruzioni dettagliate su come essere sicuri di quale Apple TV o modello di Mac si possiede, se si ha qualche dubbio.
La duplicazione AirPlay è un po' esigente dal punto di vista hardware perché, spiega Apple, OS X ha necessità di sfruttare la codifica video hardware delle ultime generazioni dei processori Intel Core, per mantenere un'elevata velocità di frame e allo stesso tempo preservare prestazioni di sistema ottimali.
Se il Mac supporta Monitor AirPlay e sullo stesso network è disponibile una Apple TV utile allo scopo, nella barra menu di OS X appare l'icona di stato AirPlay (**figura 1**). Ovviamente Mac e Apple TV devono essere connessi alla stessa rete locale: per quanto riguarda quest'ultima, Apple indica che Monitor AirPlay, per il suo funzionamento, richiede una connessione Ethernet oppure una Wi-Fi 802.11 a/g/n.
Se sul nostro Mac appare l'icona di stato AirPlay, facciamo clic su di essa per far apparire il relativo menu (**figura 2**): da qui, scegliamo la Apple TV sulla quale far apparire la scrivania del Mac. Una volta selezionata la Apple TV, sul televisore HD a cui essa è collegata apparirà il desktop di OS X e i contenuti del display del Mac saranno visibili in egual modo anche sul televisore. Quando Monitor AirPlay è connesso a una Apple TV, l'icona di stato AirPlay diventa blu (**figura 3**), a indicare che la connessione è attiva.
A connessione attiva, il menu AirPlay, oltre a indicarci la Apple TV a cui il Mac è collegato, offre alcune opzioni di configurazione, simili a quelle tipiche di un monitor esterno (**figura 4**). La prima voce, **Disconnetti monitor AirPlay**, interrompe la connessione alla Apple TV. La sezione sottostante la voce della Apple TV selezionata serve a scegliere come vogliamo utilizzare il monitor esterno, se per la Duplicazione del monitor integrato o per la Estensione scrivania. Come avviene per un normale monitor esterno, scegliendo la duplicazione sul televisore sarà visualizzato esattamente lo stesso contenuto dello schermo principale del Mac. Scegliendo la scrivania estesa, invece, il monitor principale e il televisore HD formano un'unica scrivania, più grande. In questo secondo caso, nel tab **Disposizione** del pannello **Monitor** delle Preferenze di Sistema (**figura 5**)

5

Monitor Retina integrato

Mostra tutte

Monitor | Disposizione | Colore

Per organizzare i monitor, trascinali nelle posizioni desiderate.
Per riposizionare la barra dei menu, trascinala su un monitor diverso.

Duplica monitor

Monitor AirPlay: Apple TV

Mostra opzioni di duplicazione nella barra dei menu quando disponibili

Raccogli finestre

4

Monitor AirPlay: connesso
Disconnetti monitor AirPlay

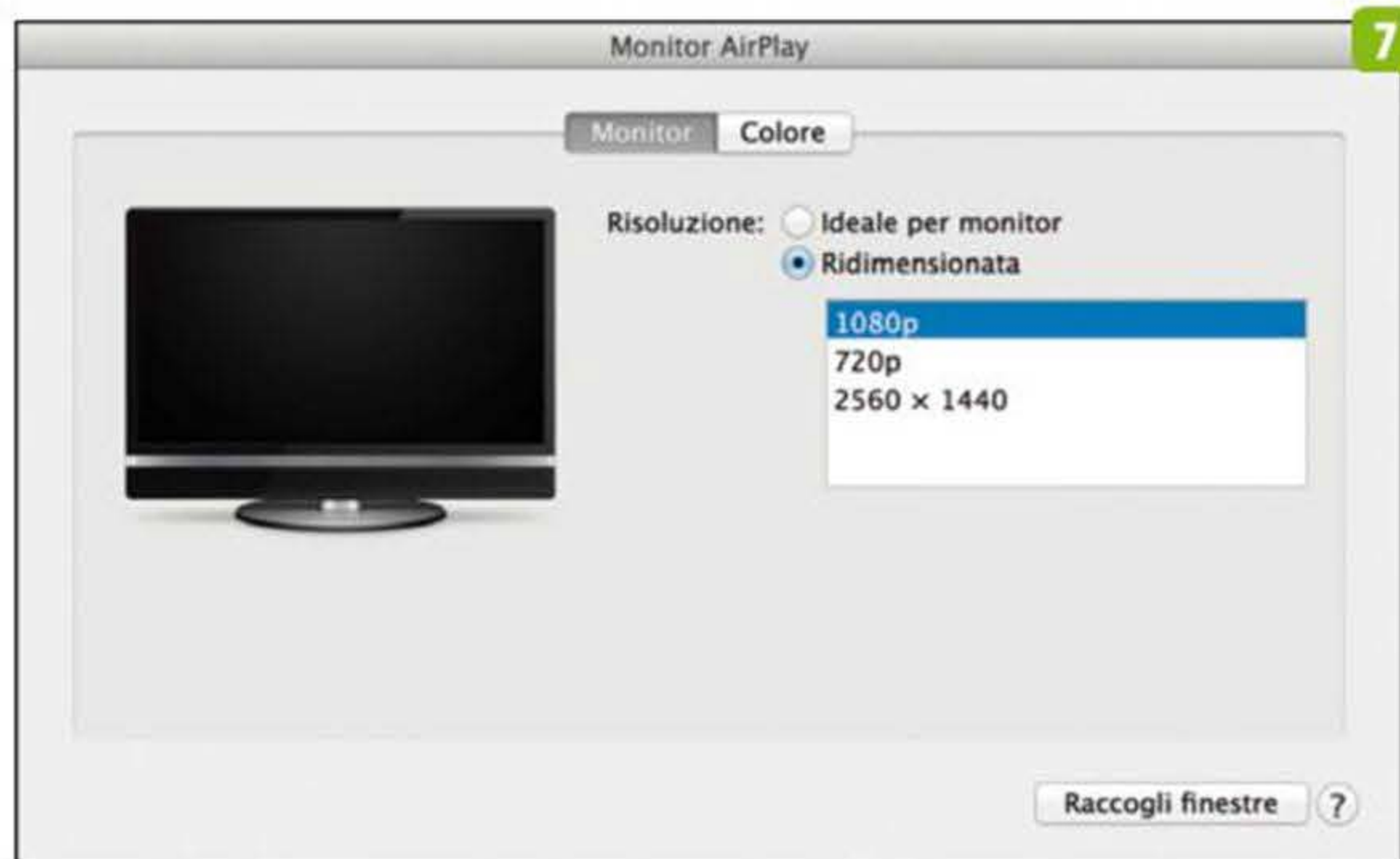
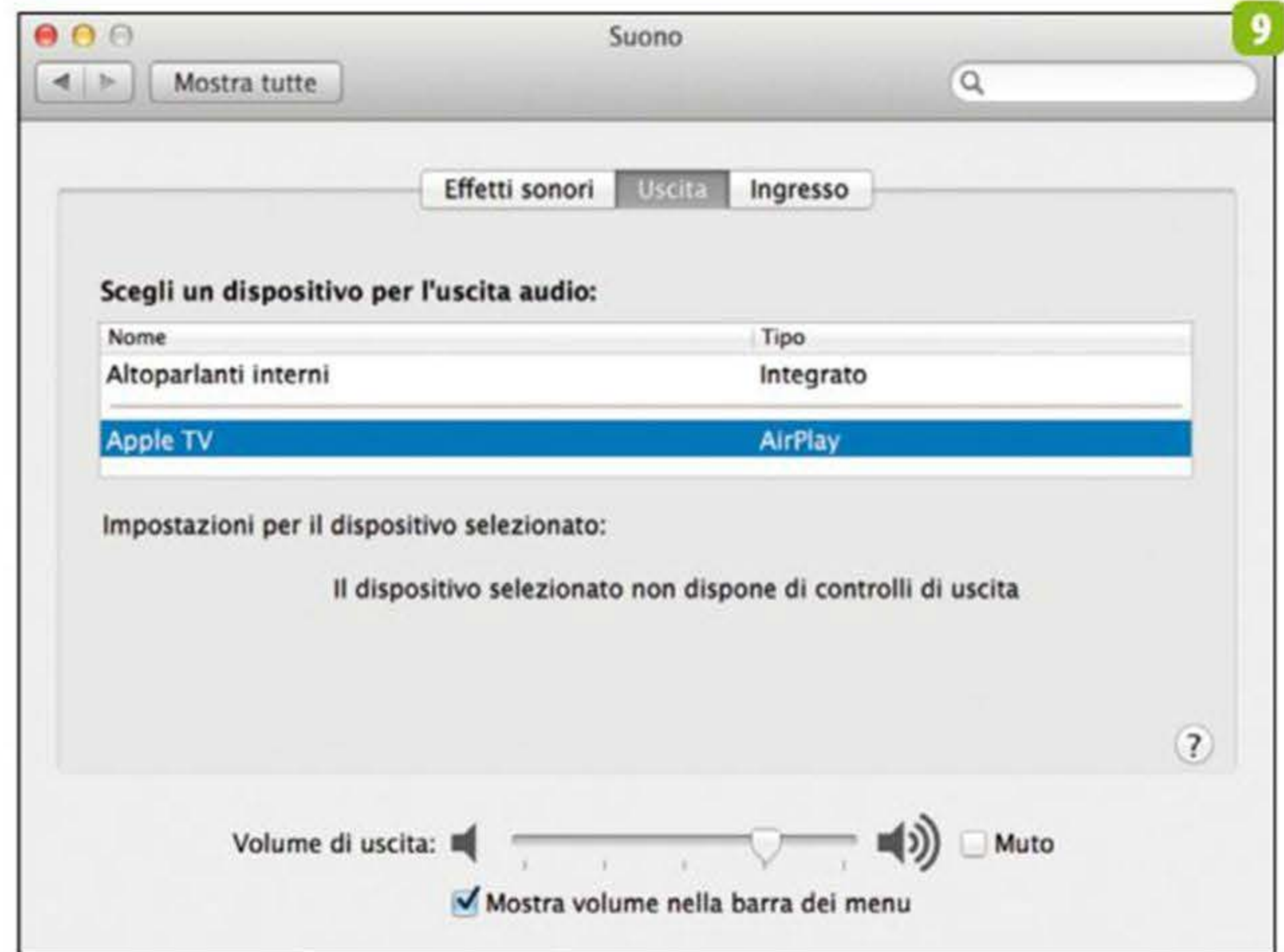
Connetti a monitor AirPlay:
✓ Apple TV

Usa monitor AirPlay per:
✓ Duplicazione Monitor Retina integrato
Estensione scrivania

Adatta dimensioni scrivania a:
✓ Monitor Retina integrato
Monitor AirPlay

Apri preferenze Monitor…

è possibile organizzare le posizioni dei monitor ed eventualmente riposizionare la barra dei menu.
Sul pannello Monitor torneremo a breve, per ora concludiamo la nostra esplorazione del menu AirPlay. Se il monitor AirPlay è usato per la duplicazione e non per l'estensione della scrivania, nel menu abbiamo a disposizione due voci che ci consentono di adattare le dimensioni della scrivania. Se si seleziona **Monitor integrato**, come opzione di **Adatta dimensioni scrivania a:**, OS X invia i contenuti del desktop alla stessa risoluzione dello schermo del Mac. In questo caso la visualizzazione rimarrà ottimizzata per lo schermo del Mac.
Se si seleziona **Monitor AirPlay**, come opzione di **Adatta dimensioni scrivania a:**, OS X adatterà invece la risoluzione a quella della Apple TV e quindi anche la risoluzione dello schermo del Mac cambierà per adeguarsi. A seconda delle impostazioni e dei modelli di Mac e di Tv, in base al modello del Mac, l'immagine potrebbe non occupare tutto lo schermo del televisore HD. Se l'immagine non occupava l'intero schermo della TV, anche se in base alle specifiche tecniche dovrebbe, potrebbe essere utile controllare un paio di impostazioni sulla Apple TV: innanzitutto la risoluzione alla quale è configurata l'uscita per la Tv, poi l'eventuale presenza della regolazione overscan.
Su alcuni televisori, i bordi dell'immagine inviata da OS X, iOS o Apple TV non vengono visualizzati all'interno dell'area dello schermo, quindi l'immagine stessa risulta tagliata ai bordi. La regolazione per l'overscan AirPlay di Apple TV consente di correggere una condizione di overscan e di prevenire che i bordi dell'immagine vengano tagliati, ridimensionando l'immagine stessa. Questa regolazione può quindi portare a un'immagine più piccola, contornata da un bordo nero.
L'ultima voce del menu AirPlay, sia quando la connessione è attiva sia quando la Apple TV è disconnessa, è **Apri preferenze Monitor**. All'interno del pannello **Monitor** delle Preferenze è possibile effettuare le regolazioni di cui abbiamo parlato, e altre. Anche qui (**figura 6**), nella parte bassa della finestra, è innanzitutto possibile selezionare la Apple TV come **Monitor AirPlay**. Inoltre è possibile scegliere se le opzioni di duplicazione debbano essere visualizzate o meno nella barra dei menu, quando esse sono disponibili.
Nel tab **Monitor** del pannello **Monitor** delle Preferenze il menu a tendina **Ottimizza per** consente di scegliere se ottimizzare la visualizzazione dell'immagine per il monitor integrato o per il monitor AirPlay. Se si sta utilizzando il monitor esterno per la duplicazione dello schermo, le impostazioni della risoluzione agiscono sia sullo schermo del Mac sia sul televisore HD. Se invece è selezionata **Estensione scrivania**, e quindi la casella di selezione **Duplica monitor** del tab **Disposizione** del pannello **Monitor** non è attiva, per ogni schermo sarà possibile impostare una diversa risoluzione. Quando è attiva l'opzione di estensione della scrivania e si aprono le preferenze Monitor, ogni monitor ha la propria finestra di preferenze e, di default, OS X visualizza ciascuna finestra sullo schermo a cui essa si riferisce. È possibile ovviamente spostarle a piacimento. L'opzione di risoluzione solitamente ottimale, che nella maggior parte dei casi non c'è ne-

cessità di modificare, è quella selezionata dalla casella di opzione **Ideale per monitor**. Se per qualche motivo ci fosse la necessità di ridimensionare la risoluzione, basta selezionare l'opzione **Ridimensionata** (in **figura 7** è visibile il pannello di un monitor AirPlay con l'Estensione scrivania attiva): in questo caso OS X ci presenta alcune risoluzioni alternative tra cui scegliere; se mentre si fa clic su **Ridimensionata** si tiene premuto il tasto Opzione (alt), nell'elenco vengono visualizzate risoluzioni aggiuntive per il secondo monitor. Naturalmente regolare la risoluzione su valori diversi da quelli ottimali per lo schermo può portare anche a un'immagine alterata in modo da rendere poco (o per nulla) usabile l'interfaccia, oltre che in alcuni casi impattare sulle prestazioni.

In **figura 8** è raffigurata una schermata del pannello Monitor con la duplicazione del monitor e la risoluzione ottimizzata per il Monitor AirPlay. A ogni modifica di impostazione e risoluzione, gli schermi vengono momentaneamente oscurati, per il tempo in cui la scheda grafica adatta la propria modalità di visualizzazione del desktop sulla base delle configurazioni scelte dall'utente. In base al modello di computer e al tipo di network locale, la fluidità sullo schermo, ad esempio dei movimenti del mouse, non è detto che sia la stessa di una connessione video standard via Thunderbolt o DisplayPort (è probabile che sia inferiore); nel nostro caso, con un collegamento wireless, una leggera latenza era percepibile, non tale da compromettere l'usabilità, ma sicuramente sufficiente a far procedere sul televisore con un po' più di lentezza e cautela; così come del resto il tipo di visualizzazione su un televisore HD, solitamente ottimizzato per la visione di film e trasmissioni televisive, non è di solito assimilabile a quella di un monitor esterno destinato all'utilizzo con un computer. Inoltre, nelle nostre prove lo stand-by interrompeva la connessione, che doveva essere ripristinata manualmente. Ma per gli scenari d'uso tipici di questa funzione, può rivelarsi una opzione molto utile.

Di default, quando si attiva il monitor AirPlay, anche l'output audio viene indirizzato alla Apple TV. Se questa impostazione non è di nostro gradimento, possiamo aprire il pannello **Suono** di Preferenze di Sistema e qui, nel tab **Uscita**, selezionare un altro dispositivo per l'uscita audio (**figura 9**).

La Apple TV offre anche alcune opzioni di sicurezza sulla connessione AirPlay: queste sono accessibili in **Impostazioni > AirPlay**, nella sezione **Sicurezza**. In questa schermata di impostazioni della Apple TV è possibile indicare una password che, una volta impostata, sarà richiesta agli utenti che proveranno a connettersi via AirPlay (**figura 10**). Al posto della password può essere selezionata anche l'opzione **Codice su schermo**: se questa opzione è attiva, quando si prova ad attivare la connessione AirPlay, la Apple TV visualizza un codice sul televisore al quale è collegata, che andrà inserito sul Mac su cui si sta attivando la connessione (**figura 11**).

Atterra sulla piattaforma Mac senza il canonico ritardo uno dei titoli più belli del 2013: BioShock Infinite. Se la qualità del volo la si intuisce dal decollo, allora questo sarà un viaggio da non dimenticare

—Michele Discardi

BioShock Infinite

Ambientato nella leggendaria cittadella steampunk di Columbia, il gioco è una commistione di personaggi indimenticabili, eventi mozzafiato, memorabile violenza e una sfacciata critica al mito della realtà americana all'alba del ventesimo secolo. Sin dal menu d'avvio il gioco si pone su un livello decisamente alto, ma è nel momento in cui avviamo la prima partita che scatta un ingranaggio e, quando alla fine del viaggio ci guarderemo indietro, non potremo più fare finta che questo sia solamente un videogioco.
La premessa di questo terzo capitolo non potrebbe essere più semplice: il periodo storico è l'inizio del '900 e noi impersoniamo Booker DeWitt, un investigatore privato inviato nella città di Columbia per salvare una donna chiamata Elizabeth che pare essere imprigionata in una immensa torre. Andando avanti si scopre però che Elizabeth possiede il potere di manipolare la realtà aprendo squarci temporali su altri mondi, il che genera interessanti ripercussioni sulla trama, non più cronologicamente lineare ma assai sconnessa. Come se non bastasse questa ragazza molto particolare, ci troveremo nel bel mezzo di una sanguinosa guerra civile tra i Fondatori e i Vox Populi, entrambi determinati a vincere attraverso qualsiasi mezzo a loro disposizione.

In viaggio

Abbandonati i tetri e lugubri fondali marini, BioShock Infinite si eleva oltre le nuvole in una cittadella volante chiamata Columbia, chiaro riferimento agli Stati Uniti d'America. Questa fantastica cittadina è così differente da Rapture non solo perché dotata di

AAAAA

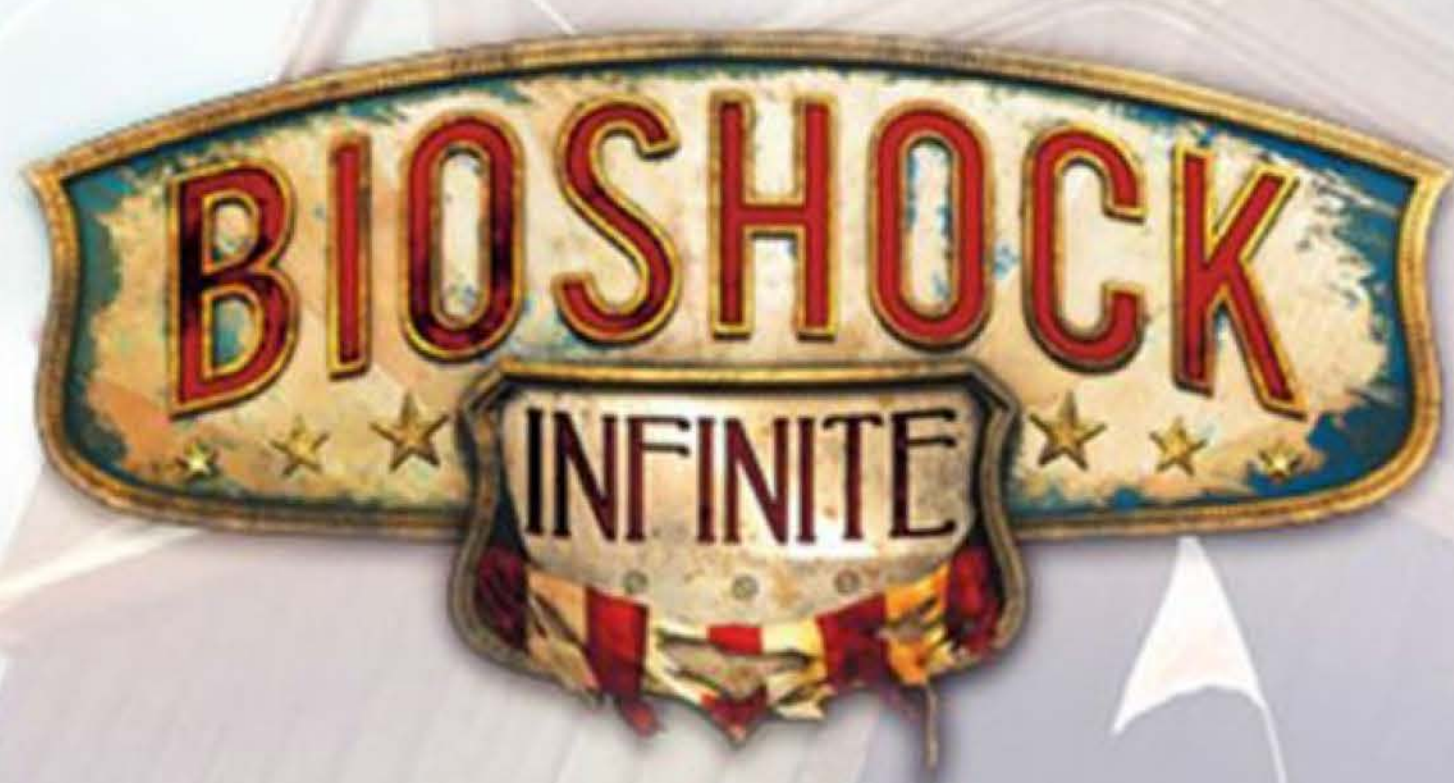
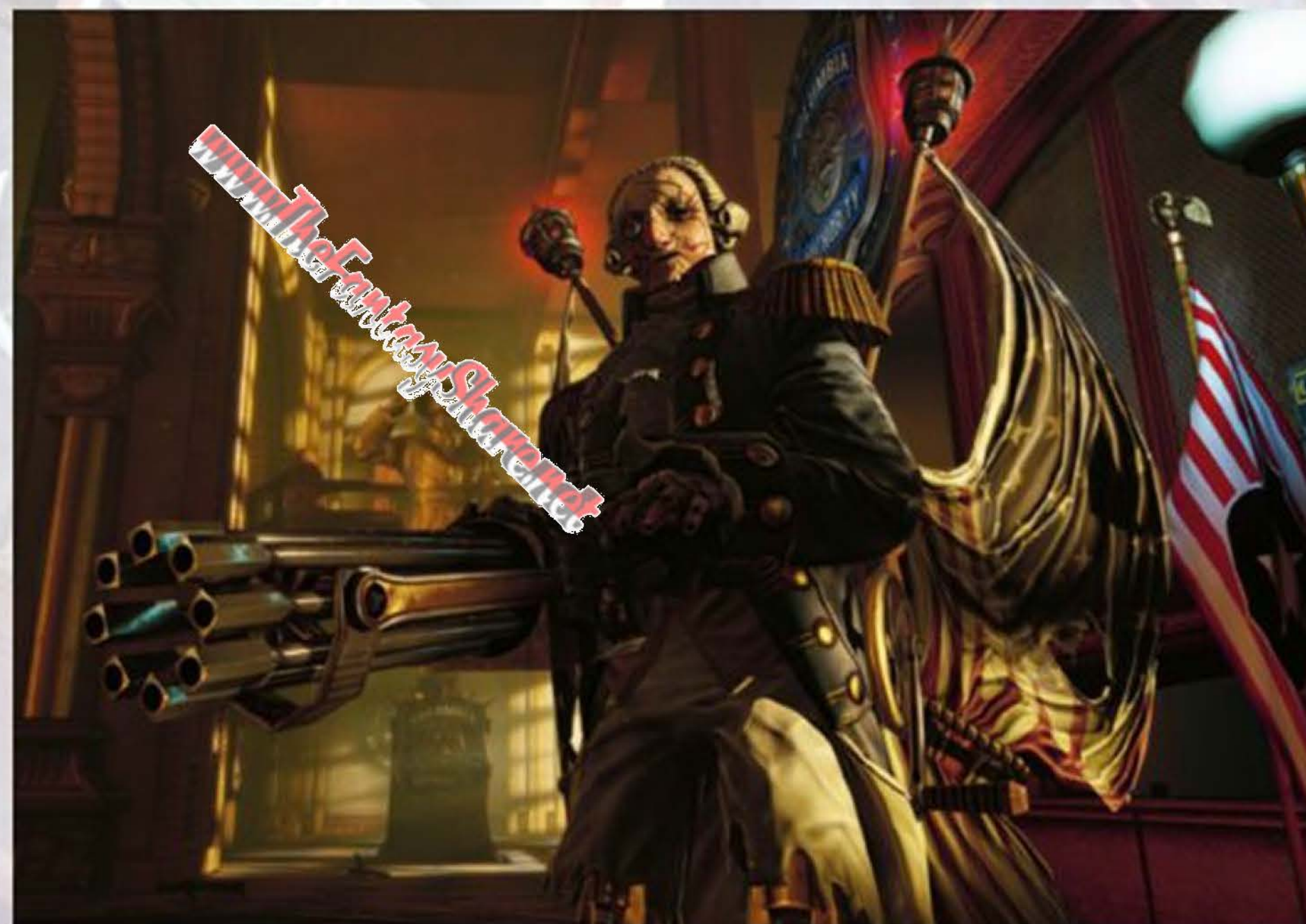
Info
Aspyr
www.aspyr.com/games/bioshock-infinite

24,99 euro sull'App Store

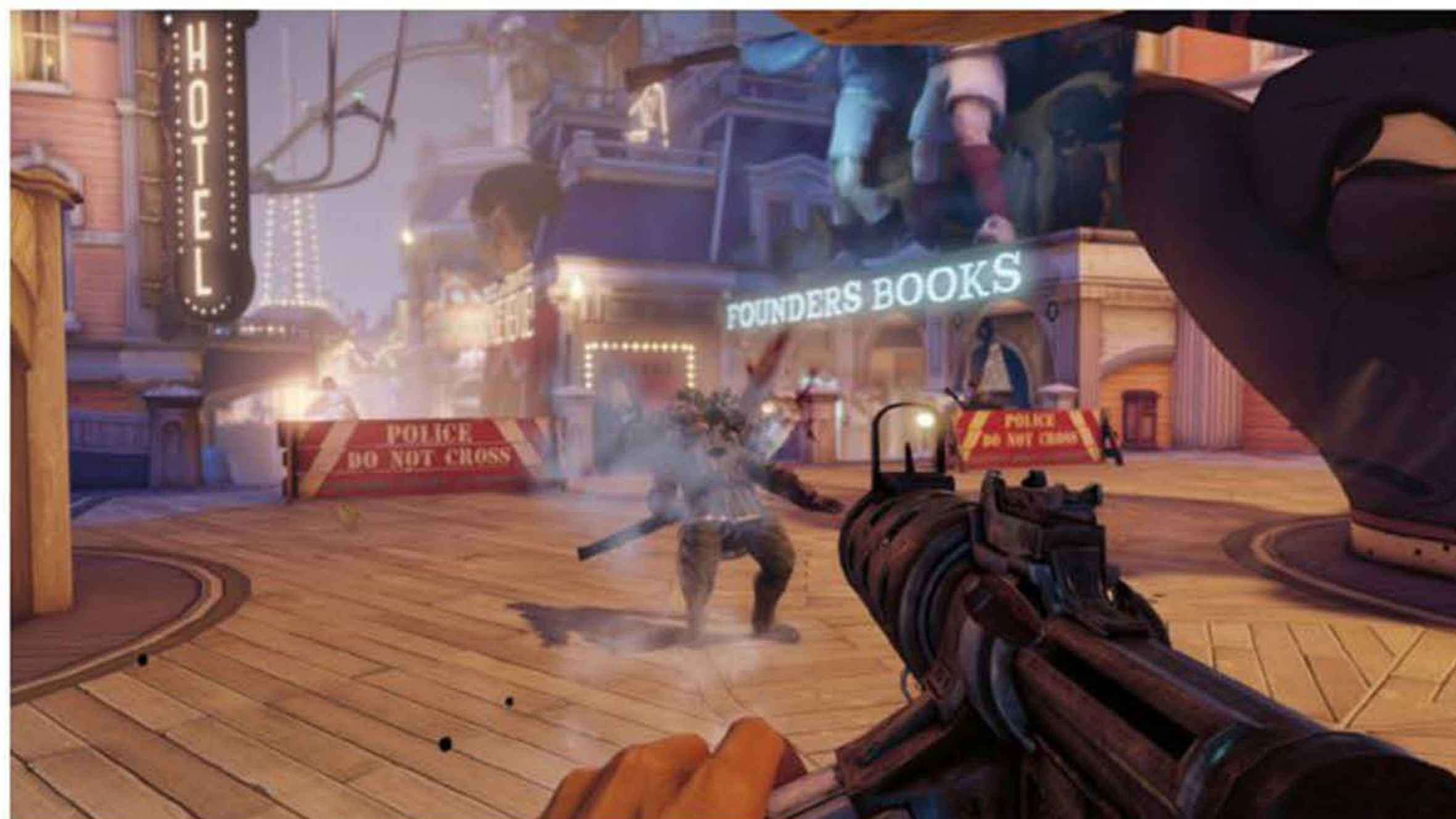
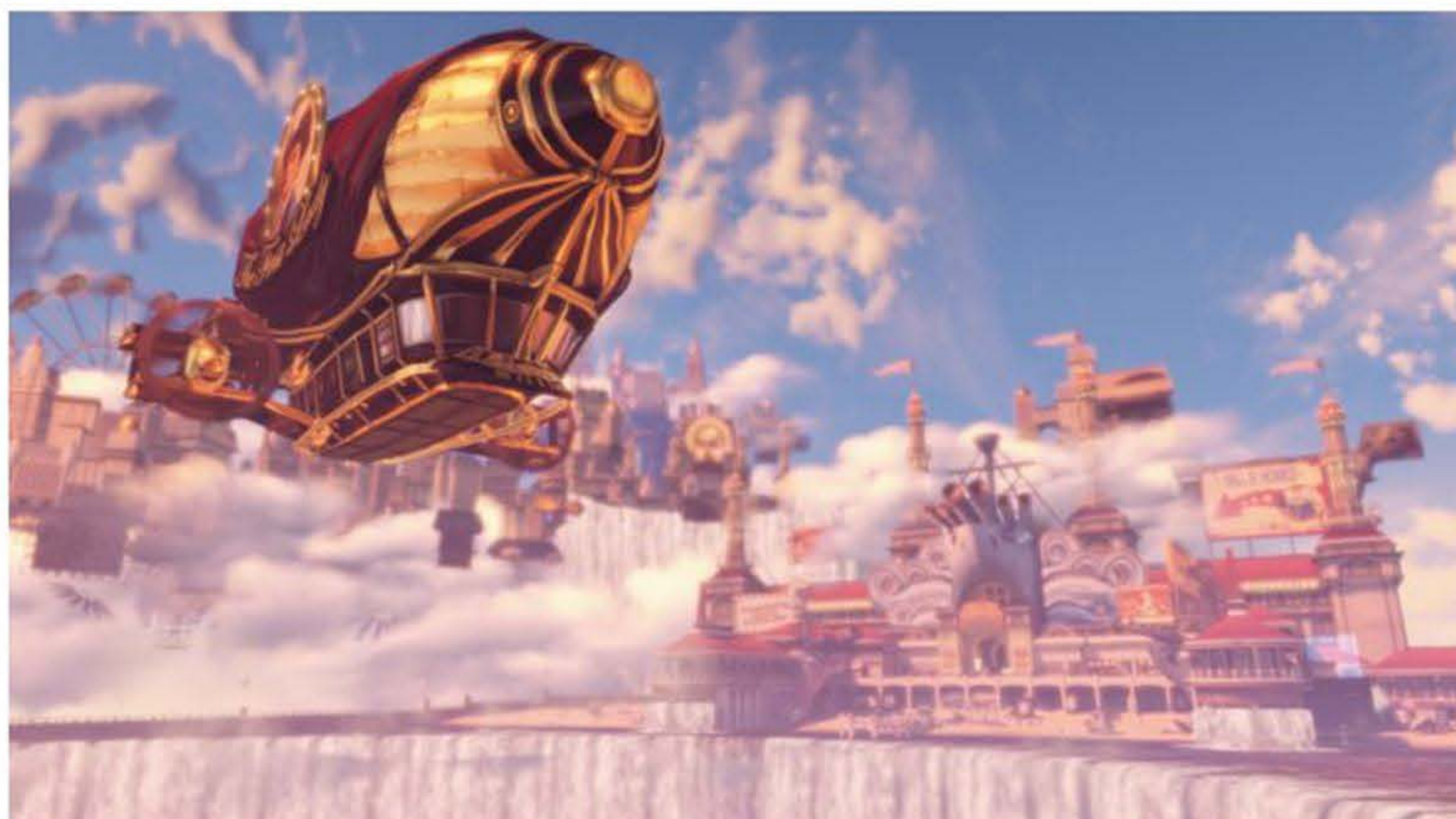
requisiti di sistema
Mac OS X 10.8.5, processore Intel Core 2 Duo da 2,2 GHz, 4 GB di RAM, 30 GB di spazio sul disco, scheda video con 512 MB di VRAM ATI Radeon HD 3870 o NVidia Geforce 640M

Intel

PEGI 18

presentazione	ottimo
coinvolgimento	ottimo
grafica	ottimo
sonoro	discreto
giocabilità	ottimo
durata	discreto

palazzi volanti, mongolfiere o per la presenza di persone normali che non vogliono massacrarci, ma soprattutto per l'incredibile luce e spazialità di ogni singolo ambiente. Muoversi per la città è davvero molto divertente e comporta l'aggrapparsi a binari che corrono ovunque con un dispositivo, lo Sky-Hook, che acquisiremo quasi subito all'inizio dell'avventura.
In questo luogo capiamo che viene venerato un tale Comstock, padre fondatore e autodefinitosi "il Profeta"; tutto è così permeato della sua presenza che già dalle prime fasi sarà facile immedesimarsi nella parte di chi lo vuole eliminare quanto prima, almeno per non sentire più tutti i suoi falsi proclami. Lo scopo principale di Comstock è tenerci lontani con qualsiasi mezzo dalla ragazza che cerchiamo, e allo stesso tempo di eliminarci dalla "sua" città per evitare di far venire a galla pericolose verità. Proprio Elizabeth risulta essere la chiave di lettura dell'intero gioco, capace di tenere le redini della storia, creare nuove trame narrative, esaltarci nei combattimenti e risultare persino intelligente come personaggio non giocabile. Qualsiasi videogiocatore sa, infatti, che un personaggio non utilizzabile è sempre un fardello che pesa sull'avventura, troppo spesso limitato nell'intelligenza e incapace di reagire come noi vorremmo. Questa volta gli sviluppatori hanno deciso di restituirci una signorina dettagliata e con una sua identità ben definita, capace di muoversi come fosse un personaggio umano e incredibilmente abile nel supportarci negli scontri più difficili, non solo lanciandoci munizioni o pacchetti medici, ma anche aprendo squarci nello spazio che ci permettono di raggiungere utili appigli o indispensabili armi di difesa. Oltre ad aiutarci nei combattimenti, Elizabeth troverà in giro monete, interessanti oggetti o grimaldelli, utili per aprire casseforti o porte segrete.

Snack a bordo

In fondo, però, non c'è BioShock senza un bel po' di sana e piacevole violenza, così anche questo capitolo della serie offre armi e poteri unici. Non ci sono incredibili attrezzi futuristici, granate o aiuti dall'alto: qui le cose si fanno con le proprie mani e con una manciata di armi interessanti. Queste non sono le più belle della serie (coraggio, era impossibile superare una trivella…), ma tutto sommato fanno il loro dovere. Il brutto in questo caso è rappresentato dalla possibilità di tenere solamente due armi per volta, dovendo quindi scegliere cosa usare e a quale metodo di tortura affezionarsi; è un peccato poiché molto spesso dovremo adattarci alle armi trovate nei paraggi, senza possibilità di scelta. Oltre a pistole e fucili, però, potremo fare affidamento su poteri speciali chiamati Vigor, assimilabili ai vecchi Plasmidi. Ci sono molti tipi di poteri che conquisteremo semplicemente bevendo una pozione magica: è possibile "possedere" nemici o renderli alleati, assorbire proiettili, lanciare sfere di fuoco o persino aizzare uno stormo di corvi contro qualche povero malcapitato. Scoprirne di nuovi è

sempre incredibile perché, oltre a un disegno bellissimo e diverso per ogni bottiglia, assisteremo a una tremenda rappresentazione del potere sulle nostre mani. Unica nota stonata, come per le armi, è l'impossibilità di usarne molti poiché i potenziamenti hanno prezzi proibitivi, obbligandoci a scegliere quale potere portare avanti e quale abbandonare.

Sedili reclinabili

La grafica del titolo non è certamente una rivoluzione, ma rimane comunque nella categoria cinque stelle. Lo stile artistico e l'attenzione ai dettagli non sono semplicemente degli aggettivi, ma il fondamento stesso del titolo: Columbia è veramente una tra le più belle città mai create e spesso ci troveremo a guardarci in giro solo per godere dello spettacolo offerto da questa magnifica metropoli volante.
È interessante menzionare inoltre la cura maniacale con cui i personaggi sono stati creati. Se i molti nemici sono ben curati ed è facile distinguerli persino da lontano, Elizabeth e i personaggi principali sono letteralmente di un altro livello: espressioni facciali, movimenti, ragionamenti e le voci sono resi così bene da assimilarli spesso a persone vere. La musica e gli effetti speciali sono ovviamente di pari livello, senza mai distrarre dal gioco ma allo stesso tempo permettendogli di fare un salto di qualità.
Il lavoro di Aspyr, che in pochi mesi ha portato su piattaforma Mac un titolo complicatissimo e molto esteso, è molto buono. L'intera avventura scorre senza intoppi e in maniera fluida anche su macchine più datate, e persino nei momenti più concitati – con la presenza di numerosi nemici – il frame rate è sempre rimasto più che accettabile. L'unica pecca da segnalare, sperando in un futuro aggiornamento, è il limite della risoluzione video. È quasi inaccettabile, per un titolo di questo calibro, girare su un iMac 27" di ultima generazione a 1600x900 pixel, con persino alcuni limiti sulla qualità delle texture. È chiaro che per fare un porting in tempi così rapidi è stato necessario fare alcune scelte, ma tagliare così vistosamente proprio laddove il titolo voleva spingere sembra quasi un controsenso.

Atterraggio

BioShock Infinite è senza ombra di dubbio il titolo del 2013 su Mac e sicuramente nella top ten dei giochi più belli di sempre. Camminare sulla soglia tra cinema, videogame e filosofia non è semplice, ma la serie BioShock sembra ancora una volta aver trovato la chiave di lettura perfetta, adatta alla maggior parte dei videogiocatori. La storia è un fantastico giro sulle montagne russe, condito dal riuscitissimo personaggio di Elizabeth e da un incredibile impatto dato da immensi scenari animati. Nonostante qualche piccolo difetto tecnico, il consiglio è di non perdere per nessuna ragione al mondo il volo per Columbia.

listino

Presentiamo in queste pagine il listino Apple per quanto riguarda i Mac portatili e desktop, i dispositivi iOS e una selezione dei più significativi accessori prodotti dall'azienda di Cupertino. Le configurazioni riportate sono quelle standard previste da Apple.

—a cura della redazione

	MacBook Air	MacBook Pro	MacBook Pro display Retina	Mac mini
modello	11": 128 GB	13": 2,5 GHz	13": display Retina; 2,4 GHz	2,5 GHz : 500 GB
prezzo	euro 1.029,00	euro 1.229,00	euro 1.329,00	euro 649,00
processore	Intel Core i5 dual-core a 1,3 GHz	Intel Core i5 dual-core a 2,5 GHz	Intel Core i5 dual-core a 2,4 GHz	Intel Core i5 dual-core a 2,5 GHz
RAM (max)	4 GB (8 GB)	4 GB (8 GB)	4 GB (16 GB)	4 GB (16 GB)
grafica	Intel HD Graphics 5000	Intel HD Graphics 4000	Intel Iris Graphics	Intel HD Graphics 4000
storage	unità di memoria flash da 128 GB	hard disk da 500 GB	unità di memoria flash da 128 GB	hard disk da 500 GB
unità ottica	-	SuperDrive 8x DL	-	-
recensito su	*Applicando n. 327*	-	-	-

	MacBook Air		MacBook Pro display Retina	Mac mini
modello	11": 256 GB		13": display Retina; 2,4 GHz	2,3 GHz : 1 TB
prezzo	euro 1.229,00		euro 1.529,00	euro 849,00
processore	Intel Core i5 dual-core a 1,3 GHz		Intel Core i5 dual-core a 2,4 GHz	Intel Core i7 quad-core a 2,3 GHz
RAM (max)	4 GB (8 GB)		8 GB (16 GB)	4 GB (16 GB)
grafica	Intel HD Graphics 5000		Intel Iris Graphics	Intel HD Graphics 4000
storage	unità di memoria flash da 256 GB		unità di memoria flash da 256 GB	hard disk da 1 TB
unità ottica	-		-	-
recensito su	-		*Applicando n. 333*	-

	MacBook Air	MacBook Pro display Retina	MacBook Pro display Retina	Mac mini con OS X Server
modello	13": 128 GB	15": display Retina; 2,0 GHz	13": display Retina; 2,6 GHz	2,3 GHz : Dual 1 TB
prezzo	euro 1.129,00	euro 2.029,00	euro 1.829,00	euro 1.049,00
processore	Intel Core i5 dual-core a 1,3 GHz	Intel Core i7 quad-core a 2,0 GHz	Intel Core i5 dual-core a 2,6 GHz	Intel Core i7 quad-core a 2,3 GHz
RAM (max)	4 GB (8 GB)	8 GB (16 GB)	8 GB (16 GB)	4 GB (16 GB)
grafica	Intel HD Graphics 5000	Intel Iris Pro Graphics	Intel Iris Graphics	Intel HD Graphics 4000
storage	unità di memoria flash da 128 GB	unità di memoria flash da 256 GB	unità di memoria flash da 512 GB	2 hard disk da 1 TB
unità ottica	-	-	-	-
recensito su	*Applicando n. 328*	*Applicando n. 333*	-	-

	MacBook Air	MacBook Pro display Retina
modello	13": 256 GB	15": display Retina; 2,3 GHz
prezzo	euro 1.329,00	euro 2.629,00
processore	Intel Core i5 dual-core a 1,3 GHz	Intel Core i7 quad-core a 2,3 GHz
RAM (max)	4 GB (8 GB)	16 GB
grafica	Intel HD Graphics 5000	NVIDIA GeForce GT 750M 2 GB
storage	unità di memoria flash da 256 GB	unità di memoria flash da 512 GB
unità ottica	-	-
recensito su	-	*Applicando n. 333*

	iMac	iMac	iMac 27"	iMac 27"
modello	21,5": 2,7 GHz	21,5": 2,9 GHz	27": 3,2 GHz	27": 3,4 GHz
prezzo	euro 1.329,00	euro 1.529,00	euro 1.849,00	euro 2.029,00
processore	Intel Core i5 quad-core a 2,7 GHz	Intel Core i5 quad-core a 2,9 GHz	Intel Core i5 quad-core a 3,2 GHz	Intel Core i5 quad-core a 3,4 GHz
RAM (max)	8 GB (16 GB)	8 GB (16 GB)	8 GB (32 GB)	8 GB (32 GB)
grafica	Intel Iris Pro	NVIDIA GeForce GT 750M 1 GB	NVIDIA GeForce GT 755M 1 GB	NVIDIA GeForce GTX 775M 2 GB
storage	hard disk da 1 TB	hard disk da 1 TB	hard disk da 1 TB	hard disk da 1 TB
unità ottica	-	-	-	-
recensito su	*Applicando n. 330*	-	-	-

	Mac Pro	Mac Pro
modello	Quad-core e due GPU	6-core e due GPU
prezzo	euro 3.049,00	euro 4.049,00
processore	Intel Xeon E5 quad-core a 3,7 GHz	Intel Xeon E5 6-core a 3,5 GHz
RAM (max)	12 GB (64 GB)	16 GB (64 GB)
grafica	2 AMD FirePro D300 con 2 GB	2 AMD FirePro D500 con 3 GB
storage	unità di memoria flash da 256 GB	unità di memoria flash da 256 GB
unità ottica	-	-
recensito su	-	-

Apple Display	euro
27" Thunderbolt	1.007,00

Se non diversamente specificato, tutti i prezzi si intendono Iva inclusa e sono ripresi dalla sezione italiana del negozio online di Apple: http://store.apple.com/it.

Le caratteristiche e i prezzi qui pubblicati sono aggiornati al 03/02/2014 e vanno intesi come puramente orientativi; pertanto non possono essere considerati impegnativi né da parte di Apple e delle sue reti di vendita, né degli altri produttori e distributori citati, né da parte di *Applicando*.

iPad Air	euro
16 GB Wi-Fi	479,00
32 GB Wi-Fi	569,00
64 GB Wi-Fi	659,00
128 GB Wi-Fi	749,00
16 GB Wi-Fi + Cellular	599,00
32 GB Wi-Fi + Cellular	689,00
64 GB Wi-Fi + Cellular	779,00
128 GB Wi-Fi + Cellular	869,00
iPad 2 - 16 GB Wi-Fi	379,00
iPad 2 - 16 GB Wi-Fi + 3G	499,00

iPad mini con display Retina	euro
16 GB Wi-Fi	389,00
32 GB Wi-Fi	479,00
64 GB Wi-Fi	569,00
128 GB Wi-Fi	659,00
16 GB Wi-Fi + Cellular	509,00
32 GB Wi-Fi + Cellular	599,00
64 GB Wi-Fi + Cellular	689,00
128 GB Wi-Fi + Cellular	779,00
iPad mini - 16 GB Wi-Fi	289,00
iPad mini - 16 GB Wi-Fi + Cellular	409,00

iPhone	euro
5S (16 GB)	729,00
5S (32 GB)	839,00
5S (64 GB)	949,00
5C (16 GB)	629,00
5C (32 GB)	729,00
4S (8 GB) bianco o nero	429,00

iPod	euro
iPod shuffle 2 GB	55,00
iPod nano 16 GB	179,00
iPod classic 160 GB	279,00
iPod touch 16 GB (senza iSight)	249,00
iPod touch 32 GB	329,00
iPod touch 64 GB	439,00

Accessori	euro
Apple TV	109,00
Time Capsule 2 TB	299,00
Time Capsule 3 TB	399,00
Base AirPort Express	99,00
Base AirPort Extreme	199,00
Apple Keyboard	49,00
Wireless Keyboard	69,00
Apple Mouse	49,00
Magic Mouse	69,00
Magic Trackpad	69,00
EarPods	29,00

Rivoluzione francese: nascono i principi che fondano l'idea dell'uomo contemporaneo, tra i quali *liberté, égalité, fraternité*

un cambiamento epocale

succo di mela

L'avvento di Napoleone segna la fine della Rivoluzione, non prima però di averla esportata in tutta Europa– In particolare, nonostante i violenti sconvolgimenti sociali e politici che vanno dal 1789 al 1799 avessero visto cadere ghigliottinate numerose teste coronate, rimane la radice del male: l'accumulo delle terre nelle mani di pochi esponenti della nobiltà parassita francese. Fu tuttavia Napoleone, con il codice civile (*Code Napoléon*, alla base anche del nostro attuale codice civile), a mettere fine a questo retaggio medievale: non solo nel libro secondo fece abolire il feudo, ma nel libro terzo parificò anche il ruolo tra uomo e donna nell'eredità e vietò il privilegio a favore di un singolo figlio: con le quote legittime la proprietà si frazionò rapidamente perché venne ereditata da tutti i figli. In 60 anni la pratica secolare del latifondo scomparve dalla Francia. Il cambiamento avvenne non con la ghigliottina della Rivoluzione ma grazie a un nuovo modello normativo.

Questa storia mi torna in mente quando penso alle vicende del software. Un tempo lontano il software era la macchina stessa, cablata in maniera da compiere con difficoltà poche e ben definite operazioni. Prima con le schede di carta e dopo con le memorie magnetiche la "macchina universale" diventa in grado di svolgere qualsiasi compito le sia stato adattato e presentato. Ci vorrà Unix alla fine degli anni Sessanta per rendere popolare l'idea di un sistema operativo uguale per architetture mainframe diverse, che porta quindi al software usabile universalmente. Deve ancora passare qualche anno perché qualcuno intuisca che il valore non sta più nella vendita dell'hardware, di cui il software è solo una appendice relativamente economica. Quel qualcuno è Bill Gates, che capisce che il valore è nel software e quindi nella possibilità di controllarne l'esclusiva per la vendita. IBM sbaglia quando nel 1981 crea la piattaforma PC lasciando a Microsoft il monopolio del sistema operativo e delle applicazioni principali.

In tempi informatici la distanza tra il 1981 e il 2008 è gigantesca: l'equivalente di tutto il Medio Evo e pure dell'età moderna. La dittatura del software in quei 27 anni prospera: il valore dell'hardware è ridotto al minimo perché tutti usano lo stesso sistema operativo e tutti hanno le stesse applicazioni. Si va al risparmio, i margini diventano molto bassi e i grandi produttori di software acquistano il controllo totale del mercato. I costi di distribuzione schiacciano i più piccoli.

Poi arrivano la rivoluzione di Internet e quella di Google con il cloud computing: sono l'equivalente della ghigliottina rivoluzionaria. Sembra debbano vincere loro, ma la migrazione verso la nuvola fallisce: forse è troppo presto, forse non avverrà mai.

Ci pensa un Napoleone della tecnologia, cioè Steve Jobs, a vincere cambiando le regole del gioco. Prima introduce gli apparecchi Post-PC, a partire dall'iPhone nel 2007, e poi nel 2008 fa partire l'App Store. È il successo totale: le app sono piccole, economiche (a prezzi popolari o gratuite), con gli sviluppatori che si sentono invogliati a produrre e ricevono il 70% del prezzo che loro stessi stabiliscono con una distribuzione democratica e totale. Soprattutto questi ultimi due aspetti della distribuzione (democrazia e totalità) rivoluzionano il mondo: si scarica una app dell'esordiente così come quella della potente software house. La creatività e l'innovazione esplodono, nascono i mille fiori di una rivoluzione culturale che nessun dittatore benevolo può falcidiare.

La napoleonica Apple non solo rende ricche le aziende che vivono nel suo ecosistema dell' App Store, ma prospera essa stessa grazie a questa ricchezza e varietà. Il Codice Napoleonico di Steve Jobs sta tutto qua: ridistribuire la ricchezza distruggendo le posizioni di rendita e introducendo la meritocrazia dell'innovazione e della creatività, proponendo condizioni eque a tutte le parti in causa.

Un cambiamento epocale che dovremmo celebrare come l'inizio di una nuova epoca.

—Antonio Dini

Adobe Systems	039 65501	www.adobe.it
Aiino	-	www.aiino.com
American Dataline	0422 3771	www.adl.it
Anycast Solution	-	www.anycastsolutions.com
Apogeo	02 289981	www.apogeonline.com
Apple	02 273261	www.apple.com/it
Argo Software	-	www.argosoft.it
Attiva	0444 240641	www.attiva.com
Audio Living Design	-	www.audiolivingdesign.it
Audio Natali	0572 772595	www.audionatali.com
Audiogamma	02 55181610	www.audiogamma.it
Autodesk	800 288633	www.autodesk.it
Avanquest	0523 825212	www.avanquest.it
Bang Olufsen	-	www.bang-olufsen.it
Bee Wi	-	www.bee-wi.com
Bose	-	www.bose.it
Buffalo Technology	02 40047632	www.buffalotech.com
Canon	848 800519	www.canon.it
Cellular Line	-	www.cellularline.com
Cisco Systems	800 782648	www.cisco.com
D-Link	02 29000676	www.dlink.it
DM&S	0775 270303	www.dmes.it
Edizioni FAG	02 4885241	www.fag.it
Epson	800 801101	www.epson.it/
Exhibo	039 49841	www.exhibo.it
Feral Interactive	-	www.feralinteractive.com
FG Distribuzione	06 98386381	www.fgdistribuzione.com
FileMaker	0331 490783	www.filemaker.it
Fujifilm Italia	02 895821	www.fujifilm.it
Gigaset Communications	-	www.gigaset.it
GRM Studio	0424 780599-75526	www.grmstudio.it
Hi-Fi United	-	www.hifiunited.it
IK Multimedia	059 285496	www.ikmultimedia.com
Interstudio	0573 99291	www.interstudio.net/ita
Iomega	02 36508526	www.iomega-europe.com
Italian Gestures	-	www.italiangesture.com
Italiaware	-	www.italiaware.net
JVC	02 269431	www.jvcpro.it
Kaspersky	-	www.kaspersky.it
LaCie	02 8268171	www.lacie.com/it
Linn	050 859084	www.linnitalia.it
Logitech	039 6057661	www.logitech.com
M2Tech	-	www.m2tech.biz
Magix	-	www.magix.com/it
Marantz	-	www.marantzitaly.com
Microsoft	02 70398398	www.microsoft.com/italy
Midi Music	011 3185602	www.midimusic.it
Minimegaprint	-	www.minimegaprint.com
Mondadori Informatica	02 216221	http://education.mondadori.it
Naim Audio	-	www.naimaudio.com
Netgear	02 91198001	www.netgear.it
Nilox	-	www.nilox.com
Nital	199 124172	www.nital.it
Nuance	-	http://italy.nuance.com
Olympus	02 269721	www.olympus.it
Optoma	-	www.optoma.co
Panasonic	02 67072556	www.panasonic.it
Parallels	-	www.parallels.com
Parrot	-	www.parrot.com
Pentax Italia	02 5099581	www.pentaxitalia.com
Philips	039 2031	www.philips.it
Pioneer Electronics	-	www.pioneer.it
Pixartprinting	041 920063	www.pixartprinting.it
Pixel Engineering	-	www.pixelengineering.it
Puro		www.puro.it
Quark	-	www.quark.com
Samsung Electronics Italia	800 7267864	www.samsung.it
SBS	0322 980909	www.sbs-power.it
Seagate Technology Italia	02 66201515	www.seagate.com
Sitecom	0773 473691	www.sitecom.com
Skingloves	-	www.skingloves.it
Sony	02 618381	www.sony.it
Sounders	-	www.sounders.it
Soundwave	0422 887465	www.soundwave.it
Steinberg	-	www.steinberg.net
Suono e Comunicazione	051 6926387	www.suonoecomunicazione.com
TechnoSolutions	0522 271621	www.technosolutions.it
Tecnofuturo	030 2452475	www.tecnofuturo.it
Tucano	02 2520101	www.tucano.it
VaVeliero	-	www.vaveliero.com
Verbatim Italia SpA	02 95301115	www.verbatim-europe.com
VMware	02 40918134	www.vmware.com
Wacom	0245287050	www.wacom.it
Western Digital	-	www.wdc.com/it
Yamaha	02 935771	www.yamaha.it

indice inserzionisti

APPLICANDO

anno XXX - numero 334 - marzo 2014
www.applicando.com

Direttore Responsabile Mauro Bellini

Realizzato da Dedamedia S.r.l.
via Mazzucotelli, 17 - 20900 Monza
Tel. 039 9466925 - dedamedia@dedamedia.com

Coordinatore di redazione Andrea De Marco
Segreteria di redazione Erica Biassoni

Collaboratori Giuseppe Adelardi, Mauro Baldacci, Riccardo Ballerini, Massimiliano Bigatti, Roberta Cecchi, Beniamino Cenci Goga, Pietro Cristofoli, Nicola D'Agostino, Fabio Di Fenza, Antonio Dini, Matteo Discardi, Michele Discardi, Riccardo Erra, Fabio Fracas, Federico Giacanelli, Piersandro Guerrera, Simone Leopizzi, Fabio Lombardi, Carlo Magri, Gianluca Mezzina, Luigi Milani, Luca Nalin, Alberto Pian, Francesco Pignatelli, Enrico Ricciardi, Mirko Roccia, Claudio Romeo, Simone Romeo, Dario Tortora, Paolo Tramannoni, Emanuele Trussoni, Silvio Zanzi.

Impaginazione Enrico Galli, Walter Falzoni / Faenza Industrie Grafiche Srl

Proprietario ed Editore New Business Media srl
Sede legale Via Eritrea, 21 - 20157 Milano

new Business Media
gruppo tecniche nuove

Sede operativa
via Carlo Pisacane, 1 - 20016 Pero (Mi)
Tel. +39 02 3022.1 - Fax +39 02 3022.6637
Ufficio Pubblicità e Traffico
Tel. +39 02 3022.6060

Stampa Arti Grafiche Boccia Spa
Via Tiberio Claudio Felice 7 - 84131 Salerno

Ufficio Abbonamenti
Fax 02 3022.5402 - 06 3022.5402

Servizio Clienti Periodici
servizioclienti.periodici@newbusinessmedia.it - Tel. 02 3909.0440

Prezzo di una copia **6,00 euro** (arretrato **8,00** euro)
Prezzo di un abbonamento Italia **52,00** euro, estero **104,00** euro
Bonifico bancario su IBAN: IT02 F055 8401 7130 0000 0019 323
intestasto a Tecniche Nuove spa
L'abbonamento avrà inizio dal primo numero raggiungibile

Diffusione Concessionario esclusivo per l'Italia m-dis Distribuzione Media S.p.A.
via Cazzaniga, 19 - 20132 Milano

Registrazione Tribunale di Milano n.185 del 14/03/2005
ROC N° 6553 del 10/12/2001

ASSOCIATO A:
A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE
EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA